



R\$ 5,95*
* PREÇO
PROMOCIONAL
11/3/2004
Ano 4
Nº 209

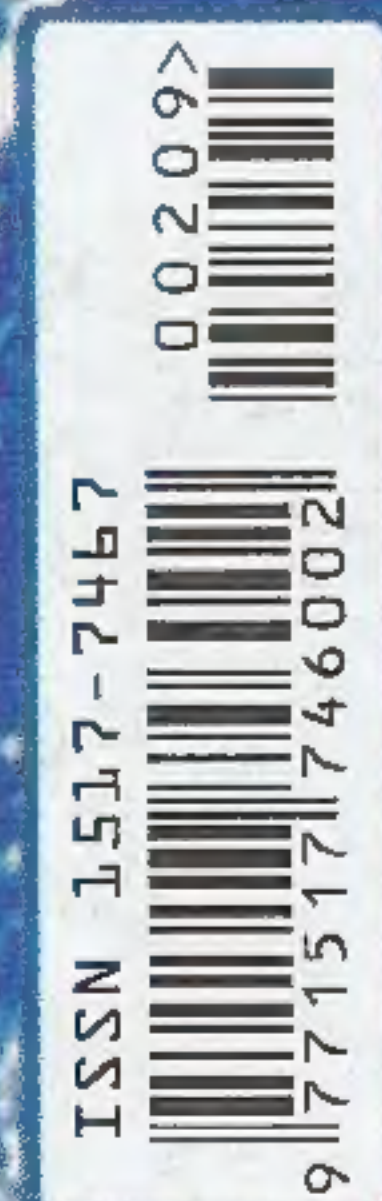
TESTE
Que
nota
o seu
cão
daria
para
você?

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

www.**RECREIO**ONLINE.com.br

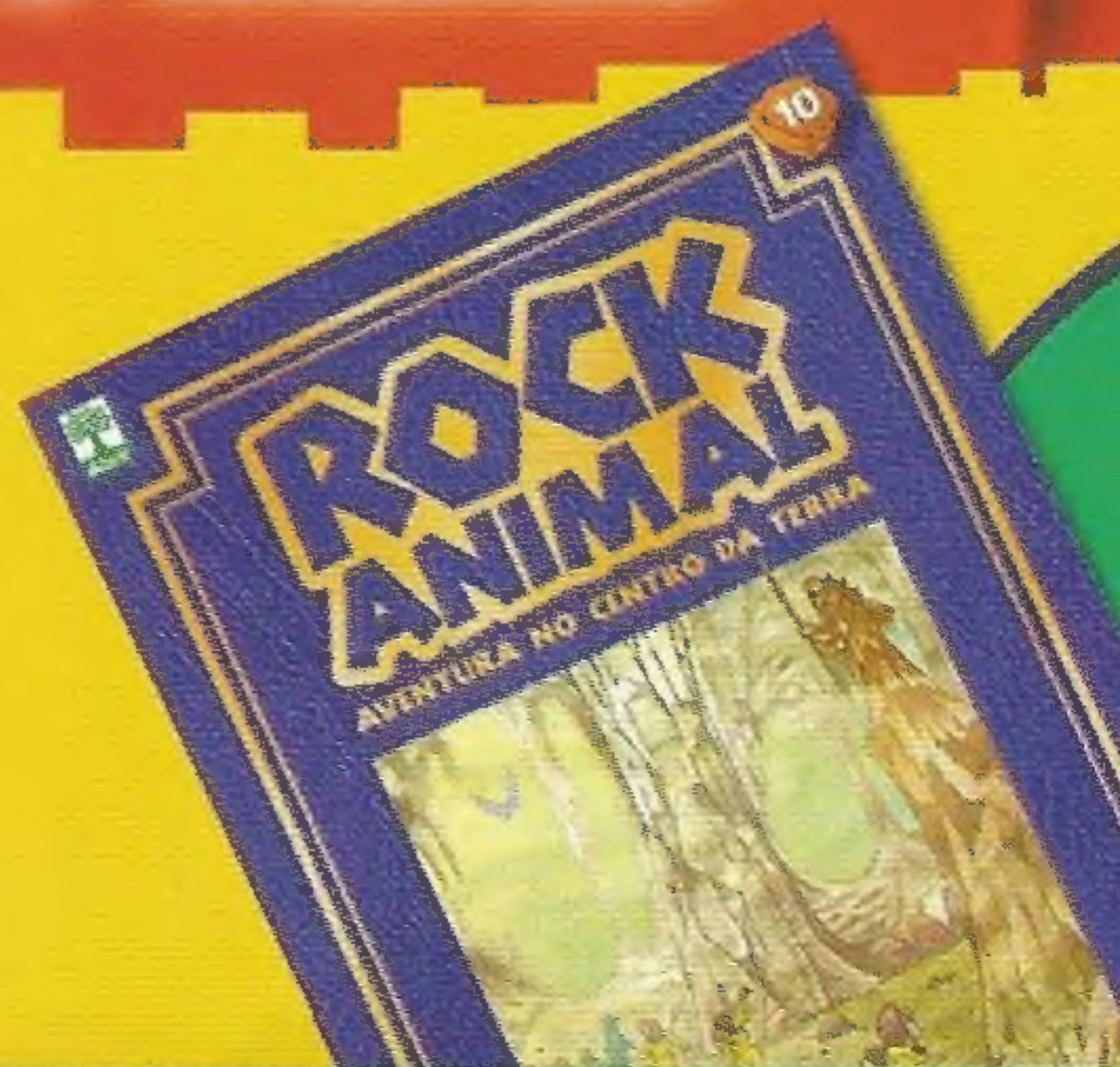
ELES VIERAM DO ESPAÇO

Descubra o que aconteceria
se os cachorros dominassem o planeta
no filme Um Cão do Outro Mundo



SISTEMA SOLAR
Saiba por que
a Terra é o
melhor lugar
para se viver

GAME BOY ADVANCE
Boktai, um jogo
com sensores
de luz para você
caçar vampiros

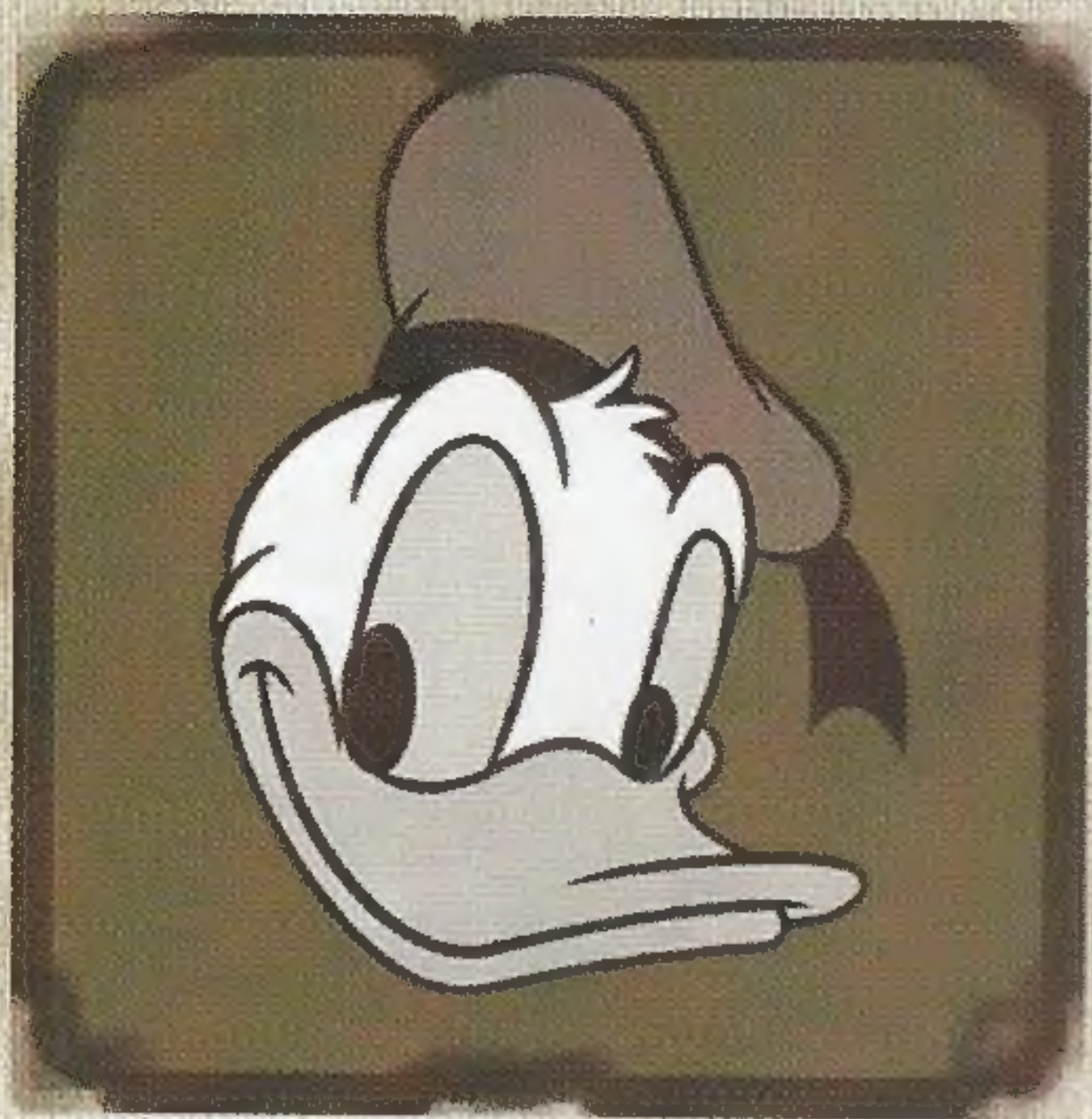


**Nesta
edição**

A última revista
ROCKANIMAL •
Aventura no
centro da Terra
Complete sua
coleção!

PROCURADOS

SÃO VISTOS COM FREQUÊNCIA NAS BANCAS
MAIS PRÓXIMAS.



PATO

BRINCALHÃO, COSTUMA
AGIR EM COMPANHIA
DOS SOBRINHOS.



RATINHO

MUITO INTELIGENTE,
ESCAPA DAS MAIS
DIFÍCEIS SITUAÇÕES.



PAPAGAIO

CRIATIVO, SEMPRE INVENTA
UM JEITO DE RESOLVER
SEUS PROBLEMAS.

RECOMPENSA PARA QUEM OS ENCONTRAR: MUITA DIVERSÃO.

POR APENAS **R\$ 1,95**

REVISTAS DO MICKEY, DONALD
E ZÉ CARIOCA. SEMPRE NAS BANCAS.

AQUI TEM

4

CURIOSIDADES

Coisas legais de saber

6

TESTE

Você é amigo dos cães?

Faça o teste e descubra.

8

CINEMA

Do outro mundo...

Uma comédia canina na telona.

10

ERA
UMA VEZ

A Turma do Totó

Conheça uma grande família.

11

FAZENDO
ARTE

Cachorro de papel

Dobre uma mascote para brincar.

12

FIQUE
LIGADO

Bons sonhos

O que acontece enquanto você dorme.

14

ESPACO

De olho na Terra

Saiba mais sobre nosso planeta.

16

PASSATEMPO

Cadê?

18

CHIPS
E BITS

Nada de vírus

Aprenda a se livrar deles.

20

EXPERIÊNCIA

Brinque com o ar

Faça experimentos divertidos.

24

CIRCO
MIX

Eles estão aqui!

Os aliens finalmente aterrissaram.

30

GAMES

Boktai

Vença vampiros com a luz do sol.

31

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

Fique de olho

Ajude os macacos a pegar a banana.

39

PASSATEMPO

Labirinto

Desembarace os fios dos brinquedos.

40

CORREIO

Seu espaço na RECREIO

42

PIRINHAS

Para rir

RECREIO



Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU O APONTADOR?

Carlos Eduardo Schmidt Filho
Araras - SP

O inventor foi o norte-americano Marvin Stone, que era dono de uma fábrica de piteiras de papel, aquelas pontas colocadas em cigarros ou charutos para fumar. Ele inventou também o canudinho para refresco.



ILUSTRAÇÕES:
JARDIM



QUANDO SURTIU O ROCK'N'ROLL?

Rafaela Teixeira
Itaquaquecetuba - SP

O rock surgiu no começo dos anos 50, nos Estados Unidos, e nasceu de outros gêneros musicais como o blues e a música country. Os primeiros roqueiros como Little Richard, Bill Haley e Chuck Berry levavam ao delírio suas platéias formadas principalmente por jovens. Mas o rock tornou-se mundialmente conhecido na voz de Elvis Presley, um dos maiores ídolos da música de todos os tempos.

VOCÊ SABIA QUE...



► Cientistas criaram uma **balança microscópica** que serve para pesar vírus? Ela é como um minúsculo trampolim, 2 mil vezes mais fino que um fio de cabelo, e pode ser usada no futuro para detectar vírus em ambientes fechados.



QUAL O MAIOR DE TODOS OS INSETOS? E O MENOR?

Letícia Nascimento
Aracaju – SE

O menor é uma vespa parasita da família Myrmaridae que mede menos de 0,1 milímetro. Já o maior inseto do mundo é o *Titanus giganteus*, um besouro que vive na floresta amazônica e tem cerca de 25 centímetros de comprimento. Os insetos formam o maior grupo de seres vivos do planeta. São cerca de 30 milhões de espécies.

CONSULTORIA:
NICOLAS LAVOR
DE ALBUQUERQUE
(entomólogo do Museu de
Zoologia da USP);
BRUNO MENDONÇA
(astrônomo do Planetário
do Rio de Janeiro);
JOSÉ ANTÔNIO VISINTIN
(Depto. de Reprodução
Animal da Faculdade
de Medicina Veterinária
e Zootecnia da USP).

DE QUANTO EM QUANTO TEMPO ACONTECE UM ECLIPSE?

Josias Daniel
Pomerode – SC

Não há um intervalo de tempo determinado, mas todos os anos acontecem de dois a cinco eclipses, entre lunares e solares. Durante o fenômeno, o Sol, a Lua e a Terra ficam alinhados. O eclipse da Lua ocorre quando a Terra fica entre a Lua e o Sol. Já no eclipse solar, a Lua fica entre o Sol e a Terra. Observando a partir da Terra, vemos mais eclipses da Lua, porque a área da superfície terrestre de onde podemos enxergar o eclipse do Sol é pequena.



QUANTOS FILHOTES UMA CADELA PODE TER EM UMA CRIA?

Bruno Guimarães
Iguaçu – PR

As ninhadas variam de acordo com o tamanho e a raça do cão. O número de filhotes de uma pequena cadela pincher é menor do que o de uma fêmea de pastor alemão, por exemplo. Também podem ocorrer variações dentro da mesma raça. A maior ninhada de cães de que se tem notícia é a de 23 filhotes de uma cadela foxhound, nascidos em 1944 nos Estados Unidos. Duas outras cadelas empataram com ela alguns anos depois: uma são-bernardo, em 1975, e uma dogue alemão, em 1987.





Como você trata os cães?
Saiba o que aconteceria com você
se eles dominassem o mundo.

SENTE, LEIA E RESPONDA!

- 1** Se o cachorrinho de um amigo se aproxima animado, qual a sua reação?
- ☐ ★ Pára e brinca bastante com ele.
 - ☐ ♦ Faz um agrado para cumprimentá-lo.
 - ☐ ● Desvia para não correr o risco de ele pular e sujar a sua calça.
- 2** Um colega comenta que vai comprar um cachorro e você:
- ☐ ♦ Dá algumas dicas sobre as raças que conhece.
 - ☐ ★ Pede para ir com ele e ajudá-lo na escolha.
 - ☐ ● Sugere que ele guarde o dinheiro para comprar outra coisa.
- 3** Quando fica sabendo que nasceram cachorrinhos na casa de um vizinho, você:
- ☐ ● Já imagina que eles vão ficar chorando a noite toda.
 - ☐ ♦ Pensa em passar lá depois para ver os filhotes.
 - ☐ ★ Se empolga e corre até lá para conhecer os bebês.
- 4** Ao perceber que seu cão parece desanimado, não quer brincar e está sem apetite, você pensa:
- ☐ ♦ Será que ele está cansado?
 - ☐ ★ Vou levá-lo ao veterinário.
 - ☐ ● Ele deve estar ficando velho.
- 5** A turma está jogando futebol e o cachorrinho do vizinho fica correndo atrás da bola. O que você faz?
- ☐ ★ Deixa-o participar da brincadeira.
 - ☐ ♦ Vai jogar em outro lugar.
 - ☐ ● Diz ao dono para prender o cachorro porque ele está atrapalhando.
- 6** Se um animal perdido aparecesse no seu quintal, você:
- ☐ ● Colocaria o intruso para fora.
 - ☐ ★ Ofereceria comida e água para ele e depois procuraria descobrir quem é o dono.
 - ☐ ♦ Sairia procurando o dono.



7 Se na casa de um vizinho tem um cachorro que late sempre que alguém passa, você:

❑♦ Evita passar na frente da casa.

❑● Passa correndo em frente ao portão só para deixá-lo mais irritado.

❑★ Sugere ao vizinho que o leve para passear mais vezes para que ele se acostume com pessoas diferentes.

8 Num dia de calor, você quer levar seu cão para passear e ele parece cansado. O melhor é:

❑● Desistir do passeio para ele aprender a não ser chato.

❑♦ Dar uma volta curta para ele não se cansar.

❑★ Sair com ele no final da tarde e deixá-lo beber água para ele não sentir tanto calor.



9 No período em que os dentes estão se desenvolvendo, alguns filhotes costumam roer tudo que encontram. Por isso é importante:

❑★ Dar a eles brinquedos especiais para morder.

❑♦ Dar bronca quando eles roem objetos proibidos.

❑● Mantê-los longe de tudo em casa.

10 Se, ao fazer carinho no cachorro de um amigo, nota que ele está machucado, você:

❑★ Avisa seu amigo e sugere que vocês levem o cão ao veterinário.

❑♦ Comenta com seu amigo e diz a ele para resolver o problema.

❑● Pára de mexer com ele, mas não fala nada porque o cachorro não é seu.

RESULTADO

Se marcou mais ●:

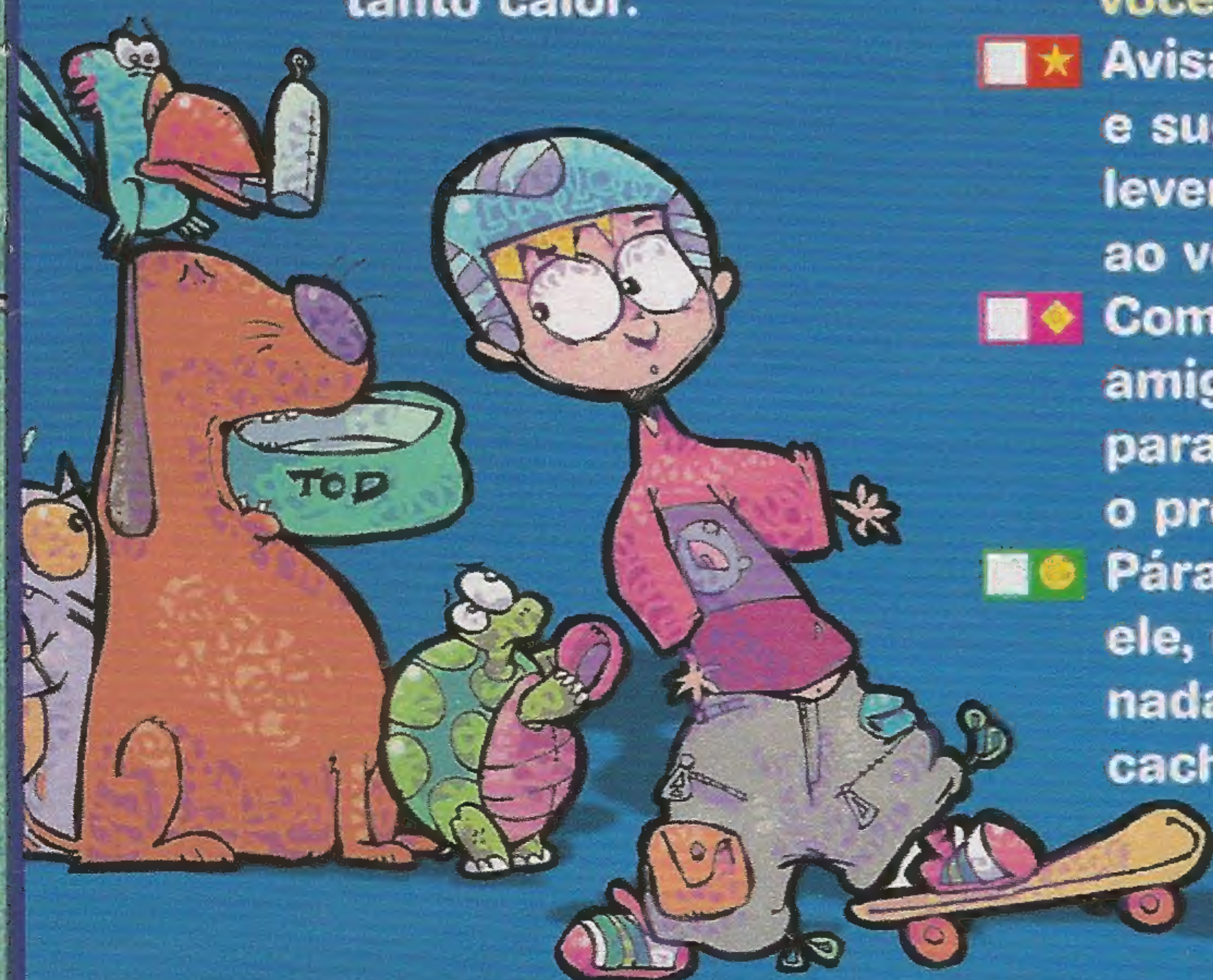
Sorte sua que os cães não dominaram a Terra! Eles não iam gostar de saber que você é tão desligado. Mas você pode mudar. Tente ficar alerta e ser cuidadoso com cães e outros bichos. Se tem uma mascote em casa, reserve mais tempo para brincar com ela. E peça dicas ao veterinário para cuidar do seu bicho.

Se marcou mais ★:

Você gosta de bichos, mas nem sempre sabe como cuidar deles. Além de curtir as brincadeiras com sua mascote, é importante se preocupar com a saúde e alimentação do seu bichinho. Não vale deixar o trabalho para seus pais, certo?

Se marcou mais ♦:

Parece que você teria muitos amigos em um planeta dominado por cães, afinal cuida dos bichos com atenção e carinho e se diverte brincando com eles. Aproveite seus conhecimentos e dê dicas para os amigos que ainda não sabem tratar muito bem dos animais.





DE PATAS PRO AR

Veja o que acontece quando a cachorrada toma conta da Terra no filme **Um Cão do Outro Mundo**, que estréia nos cinemas no dia 12 de março.

Já imaginou como seria se você fosse a mascote e seu cachorro fosse o dono da casa? Para ter uma idéia, é só conferir a comédia *Um Cão do Outro Mundo*.

A história começa quando um boato preocupante chega à estrela Sirius: os cães não dominaram a Terra, como deveriam ter feito

quando foram enviados para cá. Mas será mesmo verdade? Preocupado, o líder da população canina, conhecido como o Grande Dinamarquês, manda em missão especial o agente Canid 3942. Ele deve descobrir o que ocorreu no planeta azul.

A grande amizade desses dois pode salvar os cães e os humanos.





Enquanto isso, por aqui, a única novidade é que o garoto Owen Baker está pronto para realizar seu sonho: adotar um cão.

Bem no dia em que ele vai escolher seu amigo, Canid aterrissa.

O simpático agente é capturado e vai parar em um canil. Adivinhe qual cachorro Owen escolhe! Sem desconfiar de nada, ele leva para casa o viajante.

Logo, o agente Canid descobre algo terrível: os cachorros não dominaram os humanos e viraram bichos de estimação. Como seu equipamento de comunicação intergaláctica foi destruído, ele não tem como avisar seus

amigos e resolve falar diretamente com Owen!

Surpreso, o menino bate um papo com sua mascote e fica sabendo que os cães vieram para a Terra há milhares de anos para dominar o planeta.

Agora, o Grande Dinamarquês pretende vir conferir o que aconteceu por aqui e punir os cães que não cumpriram suas ordens. Desesperado, Canid pede ajuda a Owen para convencer os cães da vizinhança a fingir que estão no poder. Decidido a ajudar o amigo, o menino entra nessa aventura.

Assim começa o treinamento de alguns cães terráqueos. A amizade entre humanos e cachorros está nas patas dessa turma.

MUITA CÃOVERSA

O elenco do filme tem cães de várias raças, que foram acompanhados de seus treinadores durante as gravações.

Os atores de verdade aprenderam a contracenar com os bichos e até a conversar com eles. A turma de efeitos especiais trabalhou bastante para que os cães pudessem tagarelar à vontade.

Com efeitos de computação gráfica, eles parecem mexer a boca de verdade e dá até vontade de bater um papo com eles.



**ERA
UMA VEZ**

Texto
CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração
SZULMAN

A TURMA DO TOTÓ

Dedicado a todos
os vira-latas do mundo.

A trisavó de Totó
Era uma labrador
Que teve três filhotes
Com um cão pastor.

Um deles veio a ser
O bisavô de Totó
Que se chamava Pitoco
Porque era rabicó.

Pitoco fugiu do quintal
Passou a viver na rua
Sem dono nem coleira
Só latindo para a Lua.

Um dia viu uma poodle
Que se chamava Fifi
Um pouco focinho-em-pé
Porque tinha pedigree.

Foi amor à primeira vista
Uma doidice do cão
Os dois logo começaram
A namorar no portão.

Fifi era assim tipo fina
Morava numa mansão
Nunca teve uma pulga
Jamais ficou sem ração.

Sabia latir em francês
Usava laços de filó
E certo dia veio a ser
A bisavó de Totó.

Dessa união canina
Tão cheia de rococó
Nasceu o barrigudinho
Futuro avô de Totó.

Seu nome era Bolota
Guloso como ele só
Cresceu comendo lingüiça
Com geléia de mocotó.

Os opostos se atraem
(É isso o que a gente vê)
Bolota caiu de quatro
Por uma cadela bassê.

Por ser muito curiosa
Seu nome era Xereta
Parecia uma salsicha
Rebolando na sarjeta.

Vivia metendo o focinho
Onde não era chamada
Um dia tomou um choque
Xeretando na tomada.

Não demorou para que ela
Ficasse gordinha também
E depois de umas semanas
Ganhasse uma linda neném.

Por ser toda branca e preta
Foi chamada de Dominó
Quem diria que um dia
Ela daria à luz o Totó!

Foi depois de conhecer
Astor, o dogue alemão,
Um galã de comerciais
Feitos para a televisão.

Ele era um cão amestrado
No trapézio era um colosso
Um ás do malabarismo
Com pedacinhos de osso.

Essa é a grande família
Do meu cãozinho Totó
Que tem todas as raças
E também nenhuma só.



SEU CACHORRO DE PAPEL!

Ele não late, mas é bem legal de brincar.

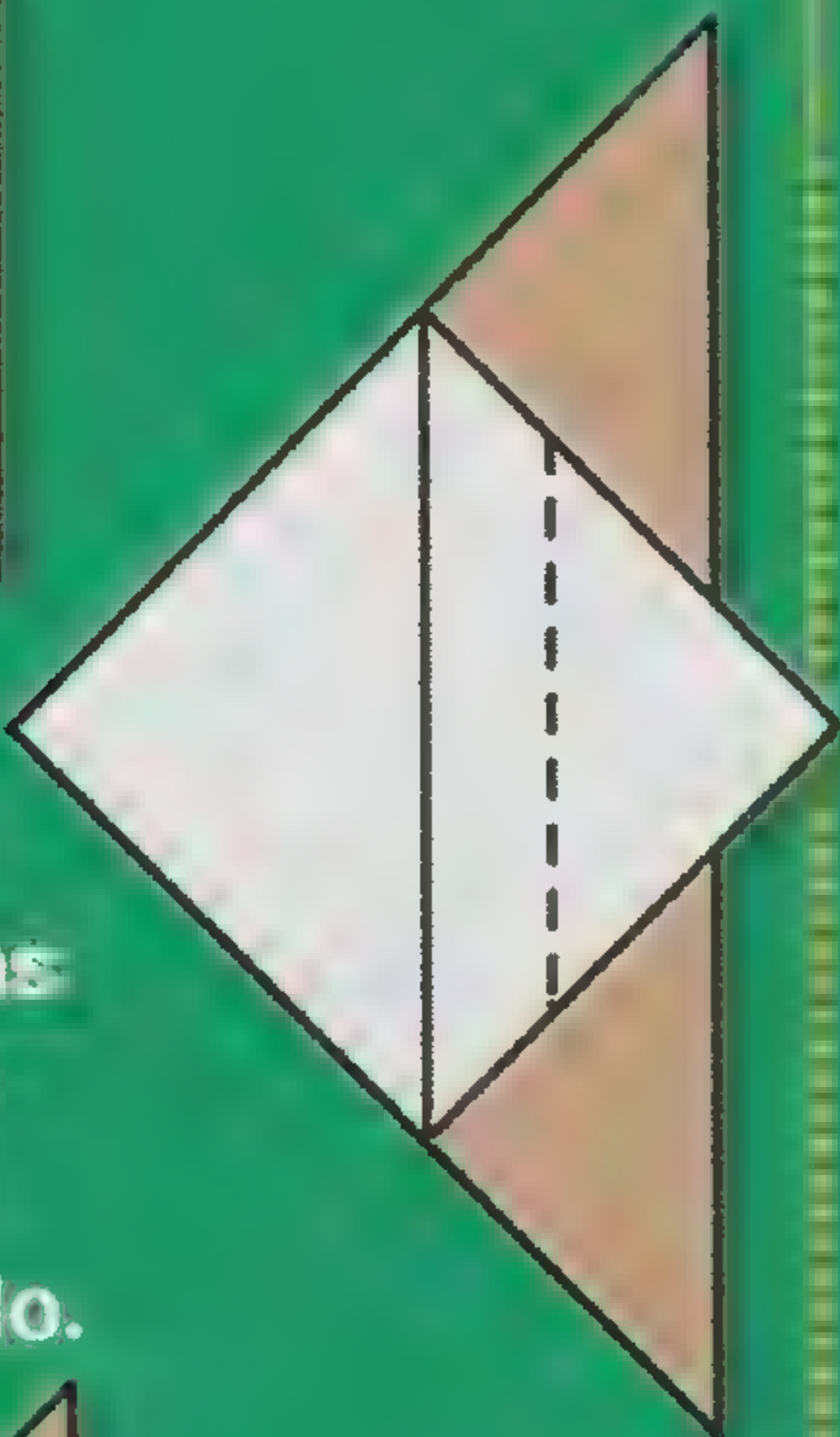
Você vai precisar de:

- 1 quadrado de papel

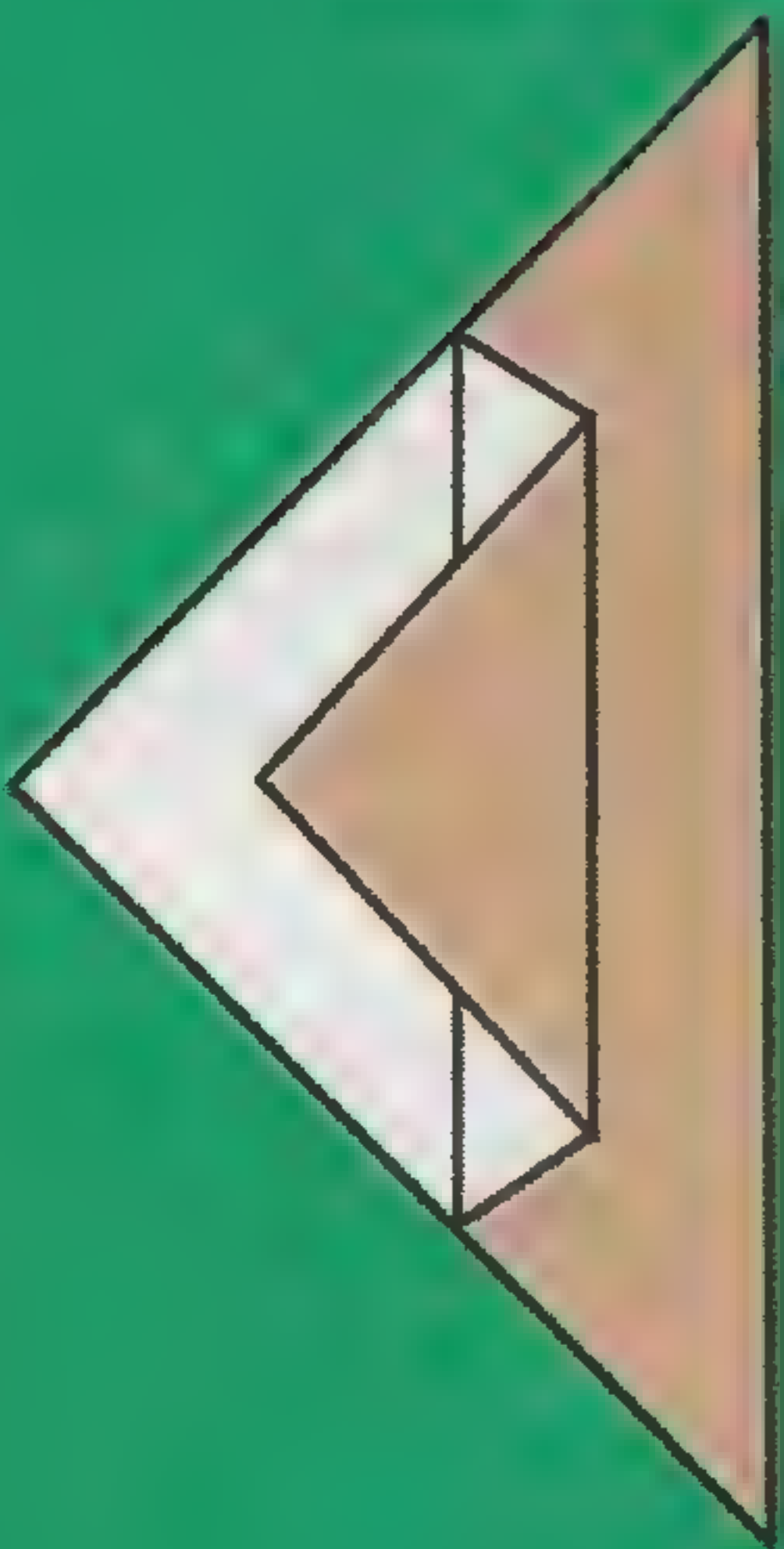
1 Dobre o papel ao meio na diagonal.



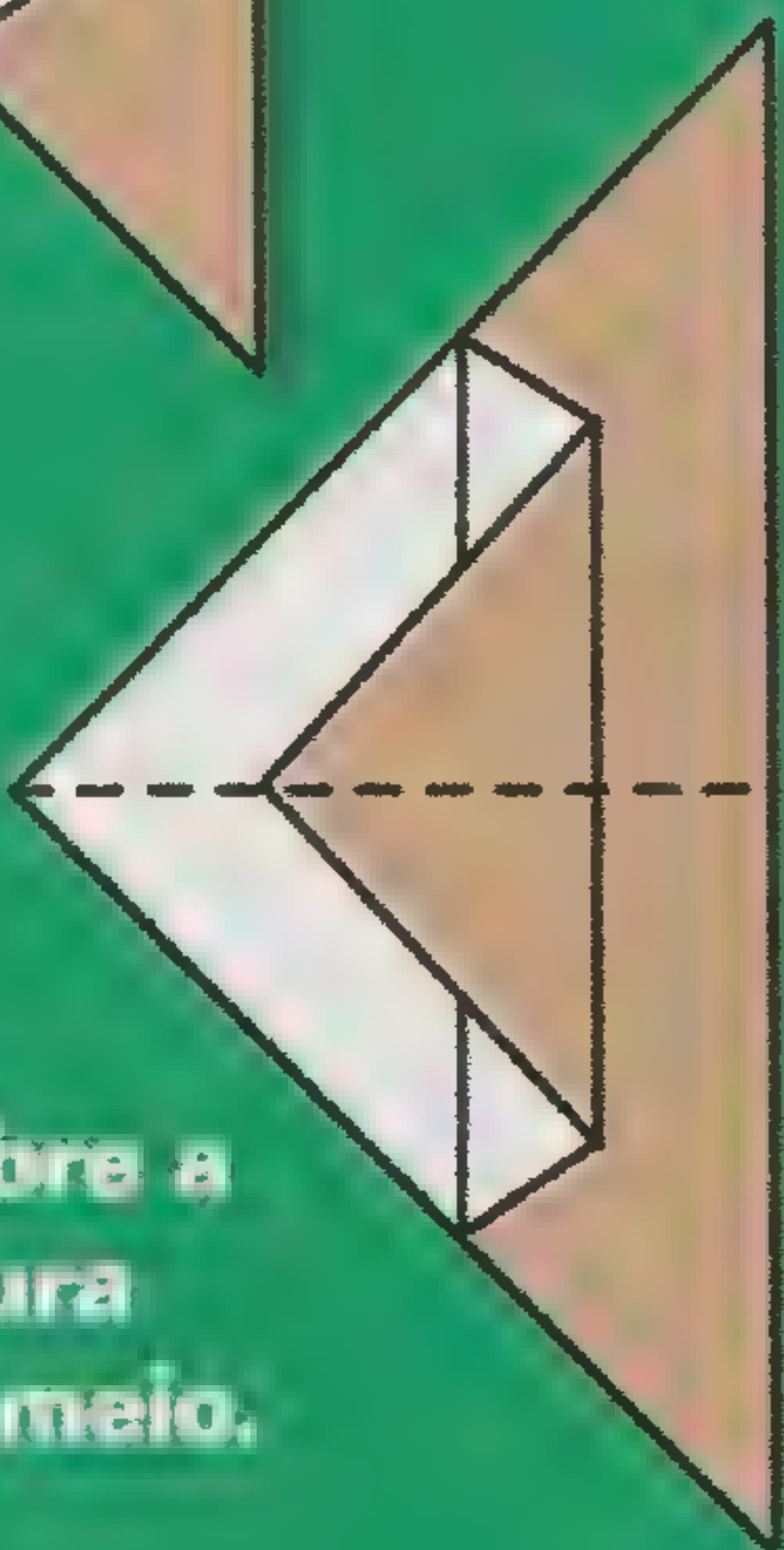
2 Agora dobre uma das pontas como indicado.



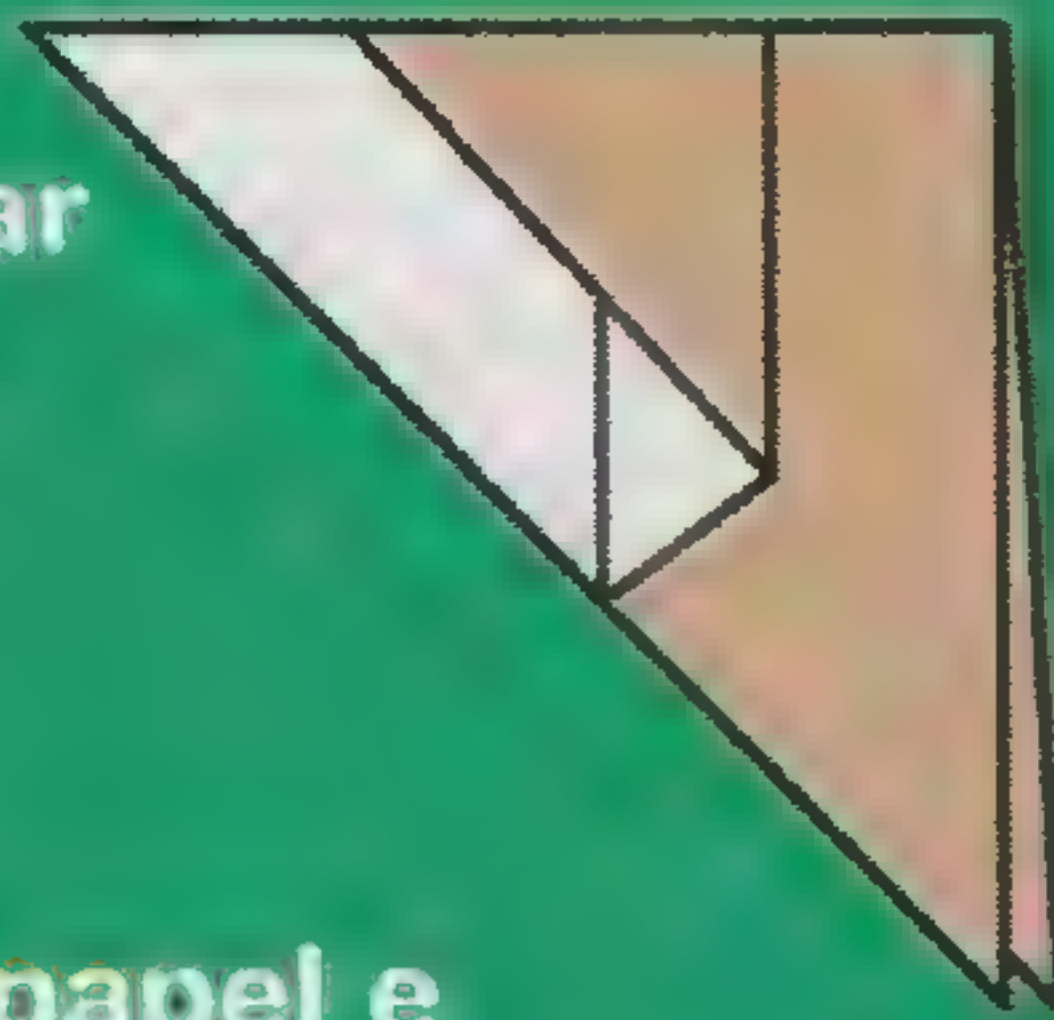
3 Dobre a pontinha para trás como na figura.



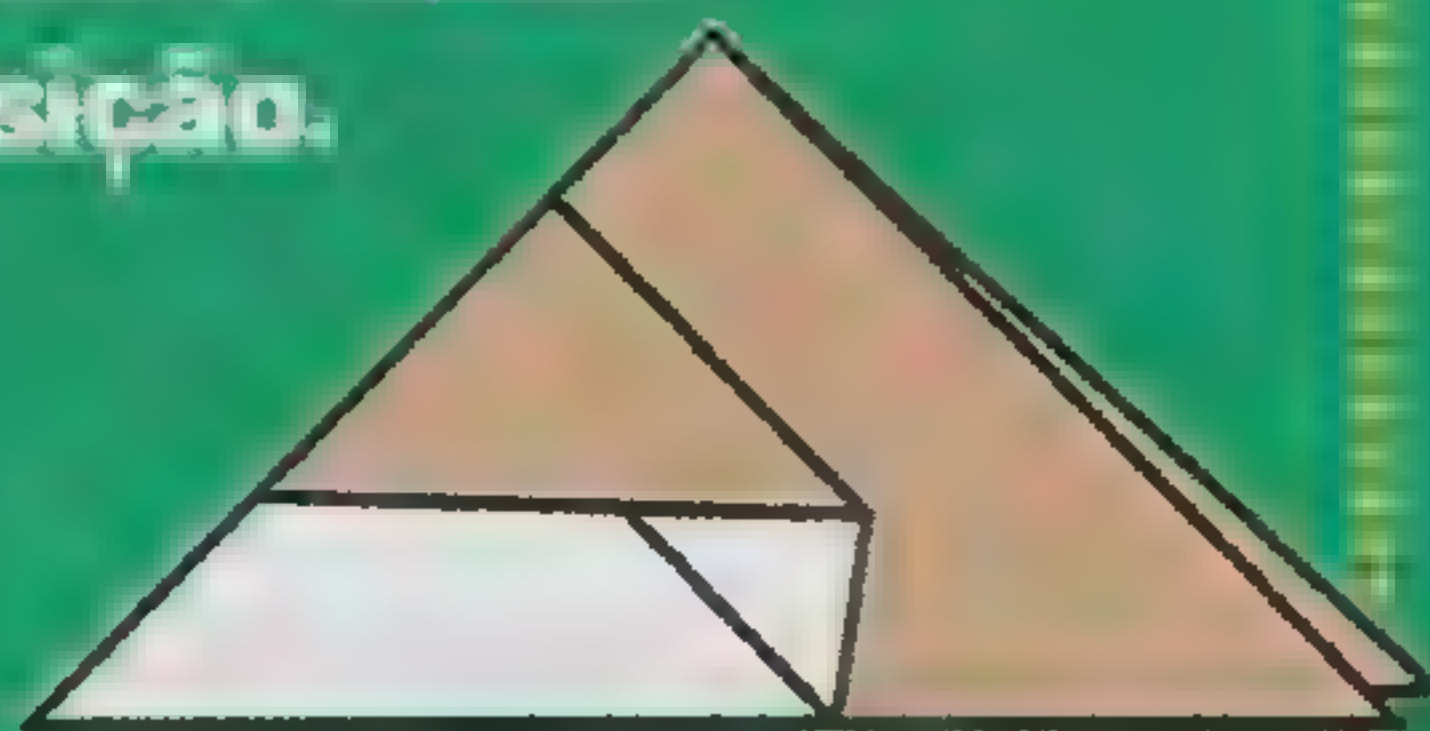
4 Dobre a figura ao meio.



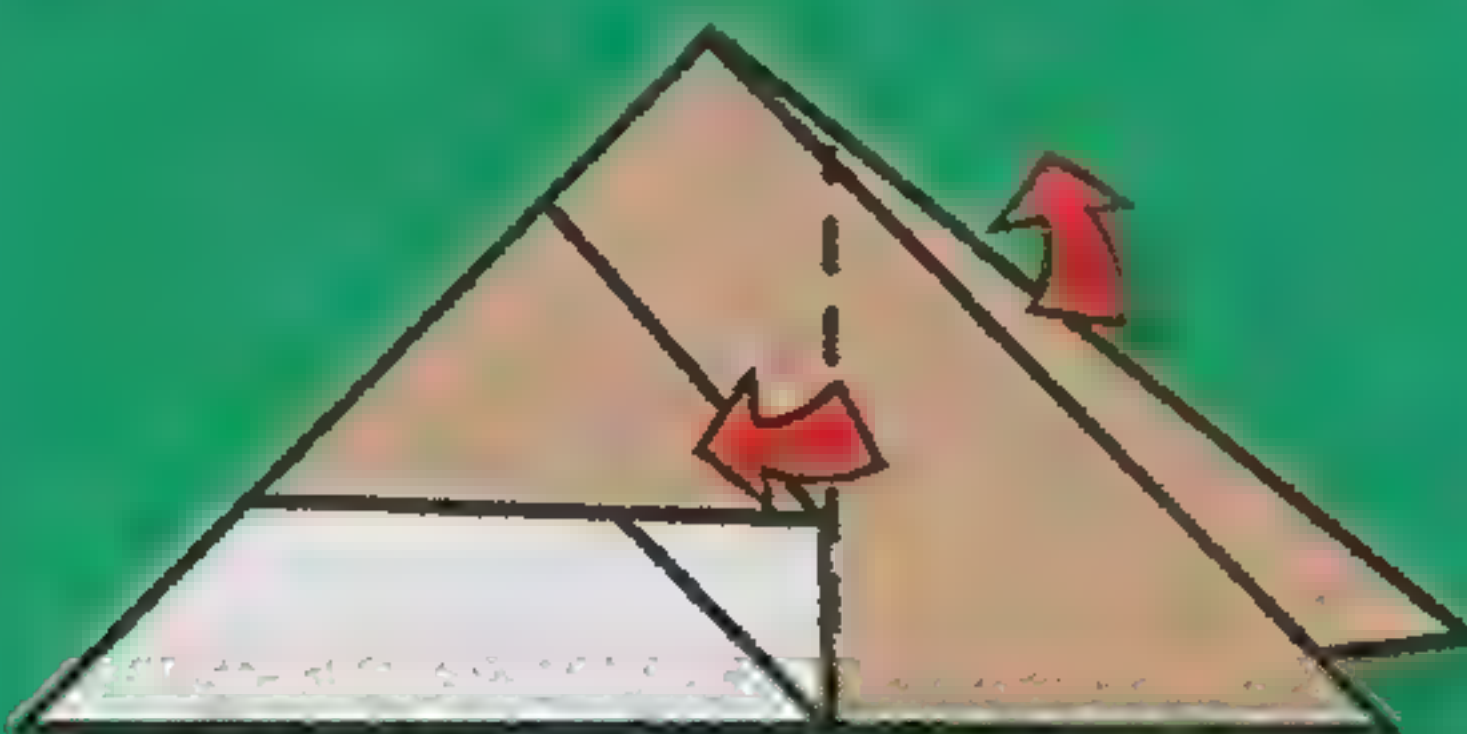
5 Vai ficar assim.



Vire o papel e deixe-o nesta posição.



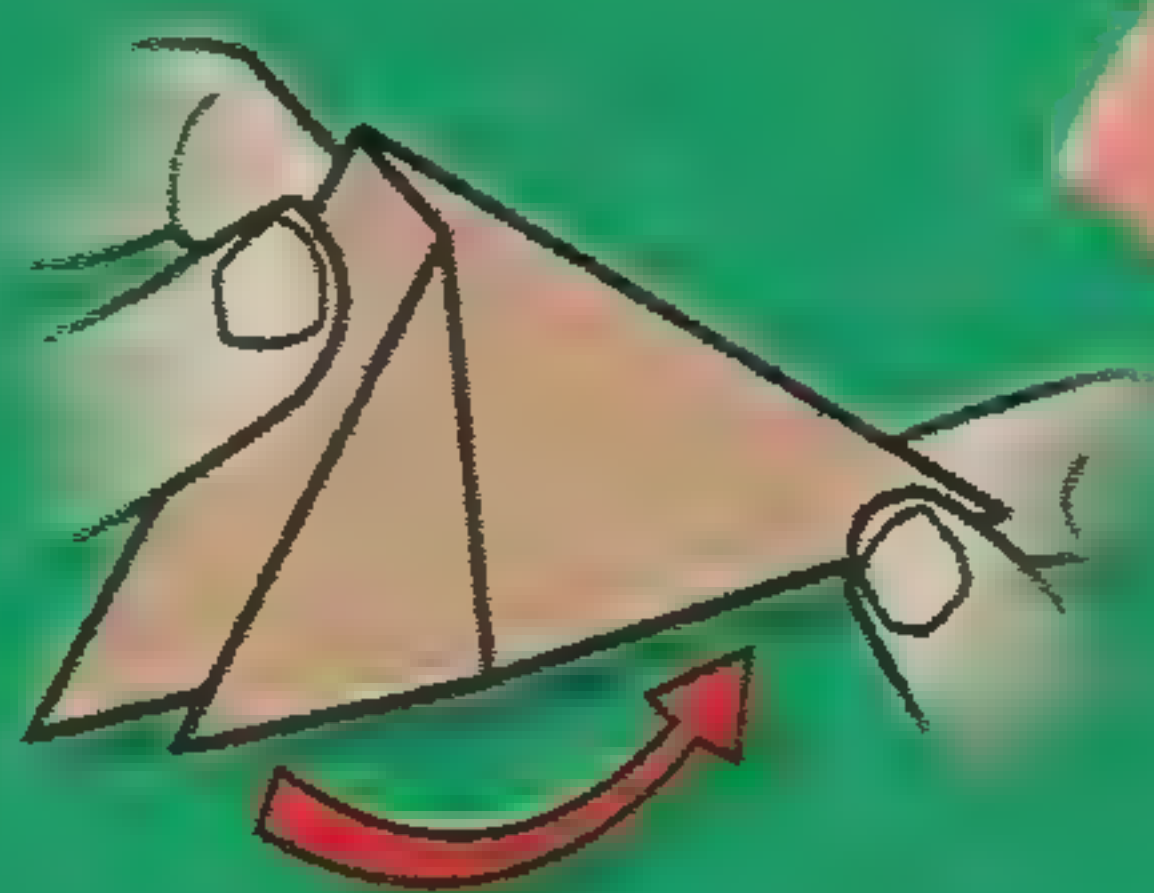
6 Dobre a parte de trás para frente, como mostra a figura, e faça o mesmo do outro lado.



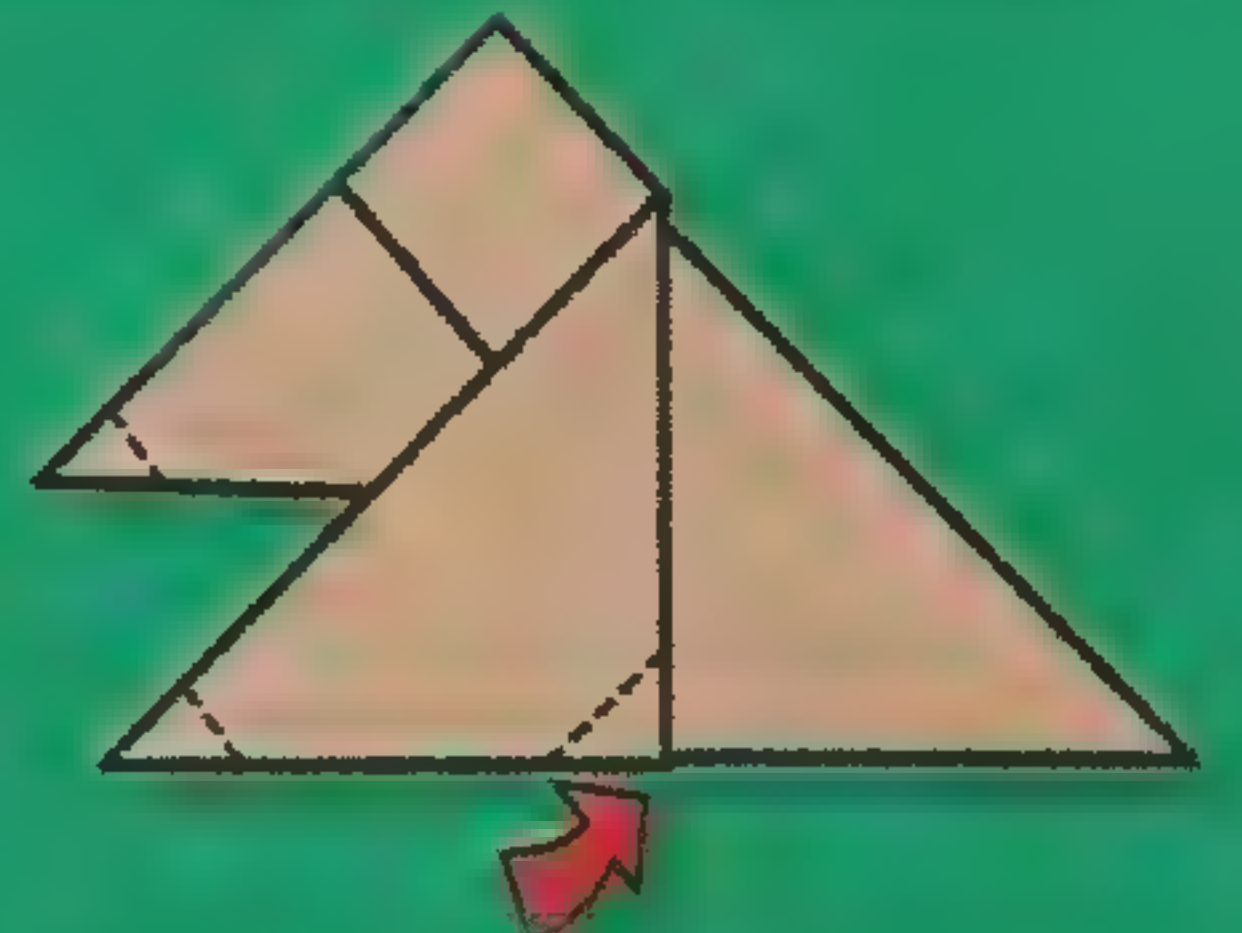
Vai ficar assim.



7 Puxe o bico da esquerda, traga-o para a direita e dobre, alinhando-o à base.

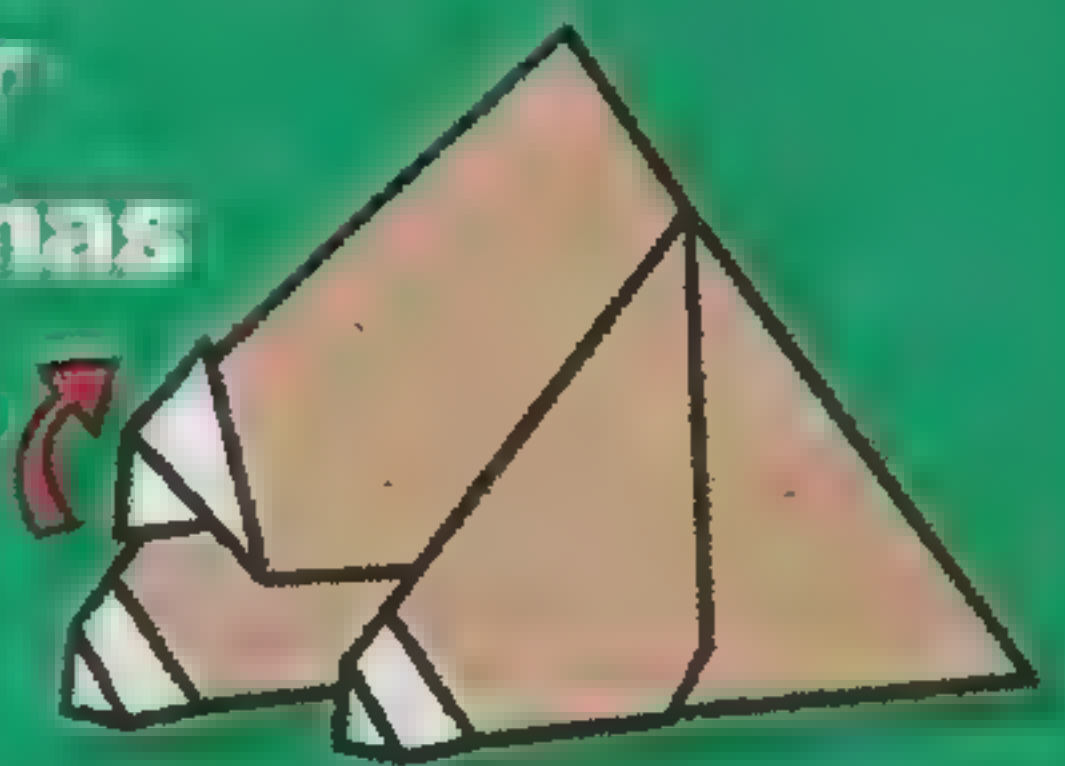


8 Dobre as pontinhas que serão as patas e o focinho só para vincar.



Aqui dobre para dentro e faça o mesmo do outro lado.

9 Para fazer as patas e o focinho, você vai dobrar as pontinhas para fora.



Para finalizar, dobre a ponta da direita para fazer o rabinho.

Se quiser, desenhe manchas no papel antes de dobrar.



FOTO: LUIS FILIPE
ESQUEMAS: NORIATSU YOSHIKAWA

FIQUE
LIVADO

Texto > CRISTIANE YAMAZATO

NO MUNDO DOS SONHOS

Descubra o que acontece quando a gente sonha.

Você está passeando de pijama em um planeta estranho e encontra um alienígena verde com cinco olhos. Sai correndo e percebe que seus pés não tocam o chão: está voando! Aí acorda assustado e descobre que tudo não passou de um sonho.

Muitas vezes temos sonhos malucos, com pessoas e lugares diferentes, seres mágicos ou bichos esquisitos. A cena é tão cheia de detalhes que parece real. Tanto que sentimos medo, alegria e até nos divertimos.

É que os sonhos são um dos resultados do trabalho do cérebro, um órgão que guarda informações e comanda as sensações do nosso corpo, mesmo enquanto estamos dormindo.

E sabe por que o cérebro fica em atividade quando o resto do corpo descansa? É que durante o sono ele organiza o pensamento e fixa na memória o que se aprendeu ao longo do dia.

É como se os sonhos fossem uma fita de vídeo com gravações das

cenar que vivemos acordados: o que fizemos na aula, a fase do game, o caminho da escola e muito mais. As informações são recebidas pelo cérebro e podem ser reprisadas em forma de sonho, como num filme.

OS BICHOS SONHAM?

Os cientistas acreditam que sim. Em experiências com ratos, eles soltaram os animais em um labirinto e perceberam que, depois de algum tempo, os ratos tinham na cabeça um mapa do lugar. Depois os ratos dormiram e um equipamento indicou uma reação no cérebro deles, mostrando que estavam sonhando com o labirinto!



MUITAS HISTÓRIAS

Basta fechar os olhos, relaxar e dormir e os sonhos surgem. Isso acontece todas as noites. Em um sono de oito horas, é comum ter uns quatro sonhos, mas, geralmente, só nos lembramos do que sonhamos um pouco antes de acordar ou de algum mais estranho ou assustador, que nos impressione muito.



O filme dos nossos sonhos pode parecer maluco, mas tem uma ordem. Para entender, imagine uma brincadeira em que alguém começa dizendo uma palavra e a pessoa seguinte tem de dizer outra que combine com a anterior e assim por diante. Exemplo: você diz leite, seu amigo diz vaca e o seguinte fala capim. Aparentemente o leite não tem nada a ver com o capim, mas um assunto puxou o outro.

É assim que funciona o sonho. Uma idéia ou um acontecimento puxa outro, que vai dar em outro e nada parece combinar. As informações vão aparecendo e se

ligando sem que a gente perceba como acontece. Por isso, muitos sonhos podem não fazer sentido.

É comum também a gente não lembrar de tudo o que sonha porque, quando dormimos, o cérebro funciona de um jeito "econômico" e a sua capacidade de memorizar pensamentos é menor.

Mesmo sem lembrar de nada, é muito bom saber que sonhamos sempre, porque é o sonho que permite fixar na memória tudo o que aprendemos. Lembre-se disso hoje à noite e bons sonhos!

CONSULTORIA: SUZANA HERCULANO-HOUZEL
(neurocientista do Departamento de Anatomia da UFRJ)
e SILVANA RABELLO (psicanalista especialista em crianças
e professora de psicanálise em crianças da PUC-SP).

AVENTURAS FANTÁSTICAS

Muitas histórias que a gente lê são tão fantásticas que parecem sonhos. É o caso do livro *Alice no País das Maravilhas* e dos livros do *Sítio do Picapau Amarelo*. Depois de ler e se divertir com essas aventuras, experimente escrever a sua história de sonho. Solte a imaginação e viaje.





Por muito tempo ninguém sabia direito como era nosso planeta. Para se ter certeza era preciso ver de longe e isso parecia impossível. Mas não era.

Quando o homem iniciou suas viagens espaciais, a grande atração era observar a Terra. O primeiro a ter uma visão completa foi o astronauta russo Yuri Gagarin, que, em 1961, olhou para baixo e, maravilhado, disse: "A Terra é azul!".

Ela tem essa cor porque é quase toda coberta de água. Pela sua posição, nem longe nem perto do Sol, tornou-se o único planeta do Sistema Solar com temperaturas ideais para a formação de água líquida e de uma atmosfera rica em oxigênio. Ainda bem, porque sem isso seria impossível o surgimento dos seres vivos.

Pela ordem de afastamento do Sol, a Terra é o terceiro planeta do Sistema Solar. É um planeta telúrico, como são chamados aqueles que têm superfícies sólidas como Marte, Mercúrio e Vênus.

CONHEÇA A VIZINHANÇA

Dos nove planetas que giram em torno do Sol, a Terra ocupa o quinto lugar em tamanho, ganhando de Plutão, Marte, Vênus e Mercúrio. O maior de todos é Júpiter, um planeta gasoso, que é quase 12 vezes maior que o nosso.

A ficha do planeta

Área total | 510,3 milhões de quilômetros quadrados.

Circunferência na linha do Equador | 40.075 quilômetros quadrados.

Distância do Sol | 149.600.000 quilômetros.

Satélite | Lua.

População | 6,2 bilhões de pessoas.

Terra



ETA AZUL

Viaje para o espaço e dê uma olhada na Terra.

Como tudo começou

A Terra apareceu há cerca de 4,5 bilhões de anos. Primeiro surgiram as galáxias e estrelas. Durante milhares de anos, grãos de poeira e gás de uma grande nuvem que girava em torno do Sol foram se juntando e formaram os planetas.

No início, a superfície da Terra estava coberta por rochas pastosas e incandescentes. Quando o planeta começou a esfriar, surgiram nuvens de vapor d'água e as primeiras chuvas inundaram tudo, esfriando as rochas da superfície e dando origem aos oceanos. Depois de muito tempo, finalmente, as nuvens se dissiparam e a Terra surgiu no espaço. Azul e linda.

VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ As rochas mais antigas da Terra ficam na Groenlândia e têm 3,8 bilhões de anos?
- ▶ As primeiras formas de vida surgiram nos oceanos há cerca de 3,5 bilhões de anos?
- ▶ Nosso planeta leva 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 45,97 segundos para dar uma volta completa em torno do Sol e 23 horas, 56 minutos e 4 segundos para girar em torno de seu próprio eixo?

RAIO-X DA TERRA

Atmosfera

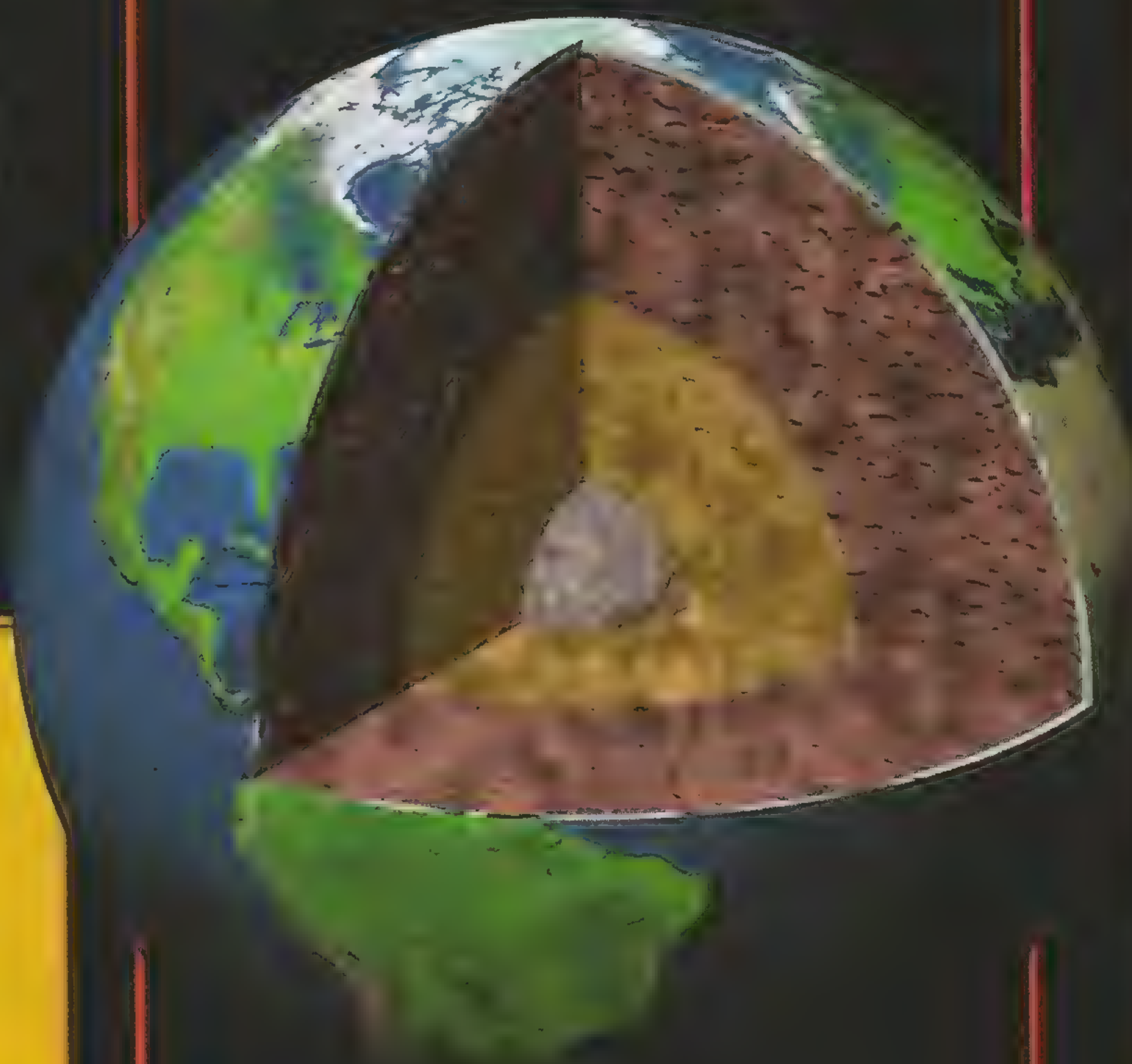
É a camada gasosa que envolve a Terra, formada por nitrogênio, oxigênio e outros gases.

Litosfera ou Crosta

É a camada sólida externa, formada basicamente por rochas de granito e basalto.

Hidrosfera

O conjunto de rios, lagos e oceanos que ocupa cerca de 70% da superfície.



Manto

Camada pastosa e quente, constituída de ferro, alumínio, silício e magnésio. A temperatura varia de 870° C a 2.200° C.

Núcleo

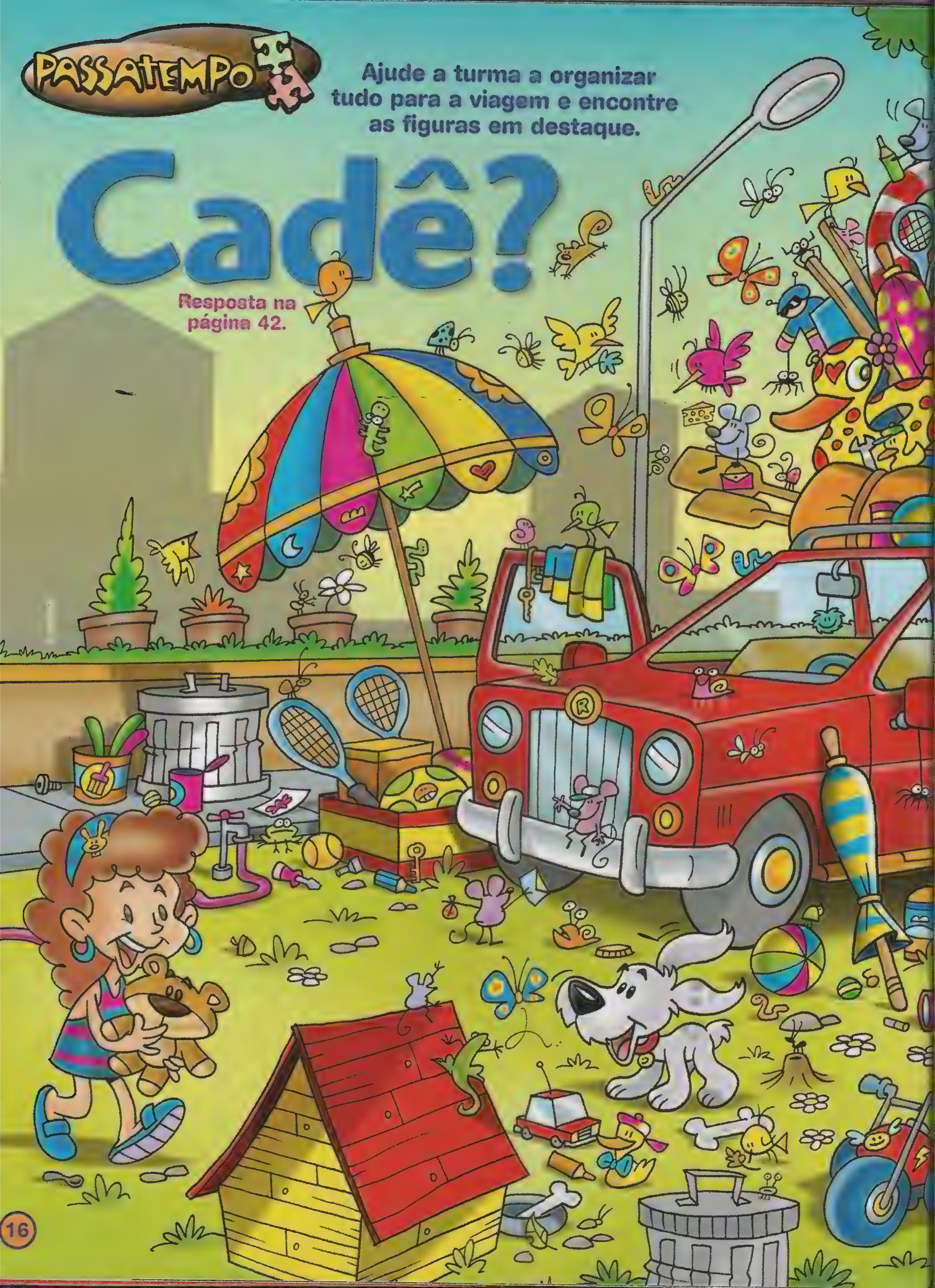
É o interior da Terra, onde a temperatura chega a 5.000° C. É formado principalmente por níquel e ferro líquidos, que ficam em ebulição por causa das altas temperaturas. A parte central é sólida devido à pressão.

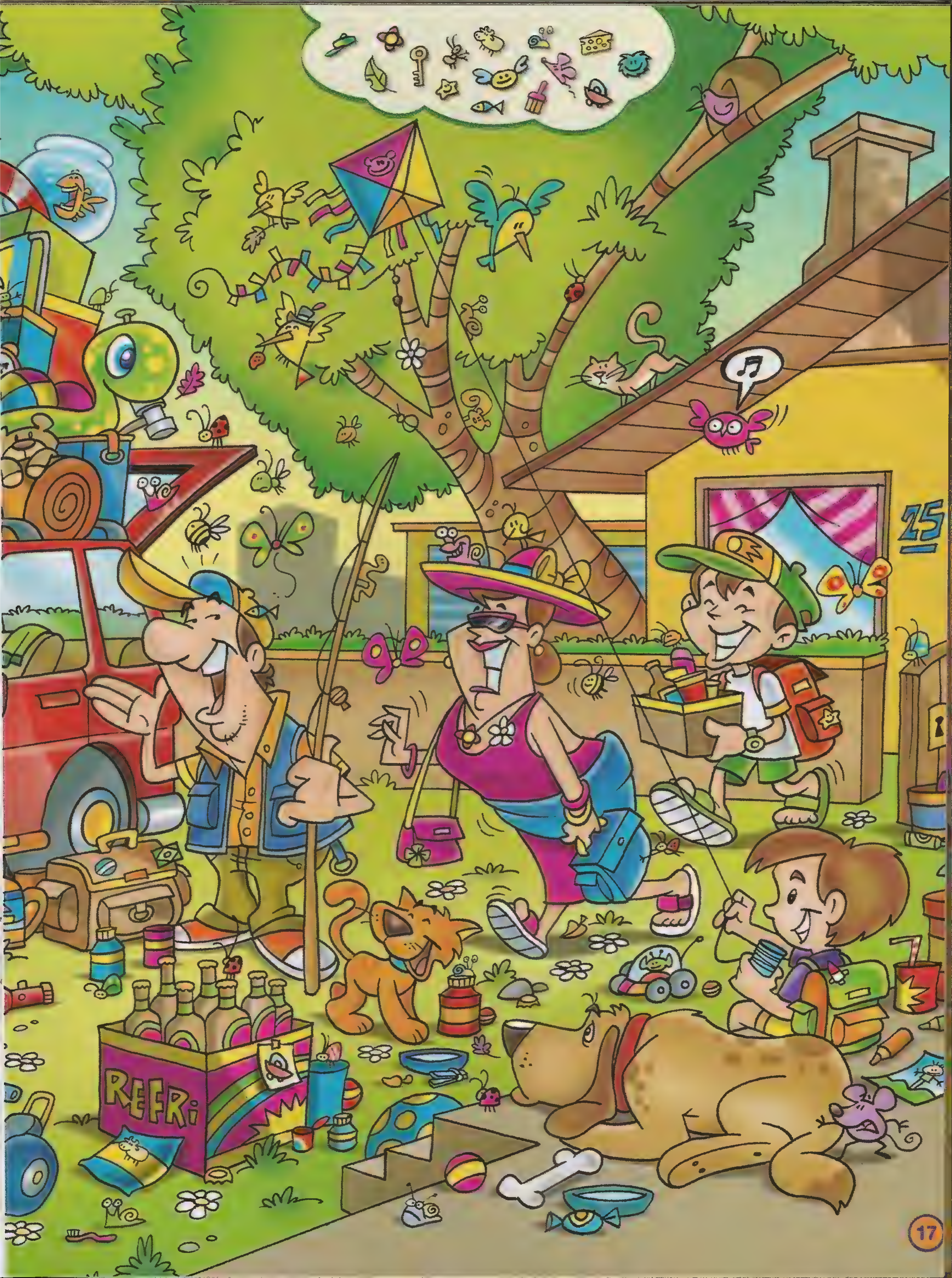
FOTOS: NASA / ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

Ajude a turma a organizar
tudo para a viagem e encontre
as figuras em destaque.

Cadê?

Resposta na
página 42.





25

www.
recreionline.
com.br

CIRCOMIX

Eles vão aterrissar
no site também!
Fique ligado!

ENQUETE DA SEMANA

Qual o
seu bicho de
estimação?

- ☐ Cachorro
- ☐ Gato
- ☐ Peixinho
- ☐ Hamster
- ☐ Tartaruga
- ☐ Não tenho

HORÓSCÓPO CANINO

Conheça melhor
o seu cão clicando
no signo dele.

DOBRA, DOBRA!
Em Hora do Recreio,
veja dicas para
fazer o cachorro
de origami.

CHIPS
E BITS

Perigo virtual

Saiba o que são
os vírus de
computador e
livre-se
deles.

Ele ficou
maluco depois
que abriu
seu e-mail!

Eles não transmitem
gripe nem catapora, mas
causam problemas por
onde passam. Os vírus
de computador são
programas criados para
pregar peças. Podem
deixar o mouse louco,
copiar a si mesmos
ou até apagar o que está
gravado no micro.

Eles se espalham com
arquivos copiados e podem
estar escondidos em
um site ou e-mail.

Não há
como garantir
segurança total, mas você
pode se proteger com um
programa antivírus, que
reconhece os invasores
e acaba com eles. Como
vírus novos são criados
todo dia, é importante
atualizar os antivírus.

Fique atento: não abra
mensagens de estranhos
e tenha cuidado ao copiar
arquivos. Só faça isso
em sites oficiais.

REMÉDIO NA REDE

Veja onde conseguir alguns antivírus na internet.

Leia com atenção as instruções de cada site para fazer a
instalação e a atualização dos programas:

www.pandasoftware.com.br

O programa é o Panda ActiveScan Online que verifica e remove
vírus gratuitamente, sem que você precise instalar nada. Ele só não
impede que novos vírus entrem no seu computador depois.

www.grisoft.com

Neste site, você pode baixar o AVG Free Edition, um programa em
inglês, distribuído gratuitamente. Ele verifica a existência de vírus
no computador e impede a entrada de arquivos contaminados.

br.mcafee.com

Este é o site do McAfee VirusScan, que é um
programa eficiente. A licença para um ano de
uso custa cerca de 85 reais.

www.symantec.com/region/br

O Norton AntiVirus 2004
é um antivírus bem conhecido.
Custa cerca de 90 reais
e as atualizações são
feitas pela internet.

Preparar
para acionar
antivírus!

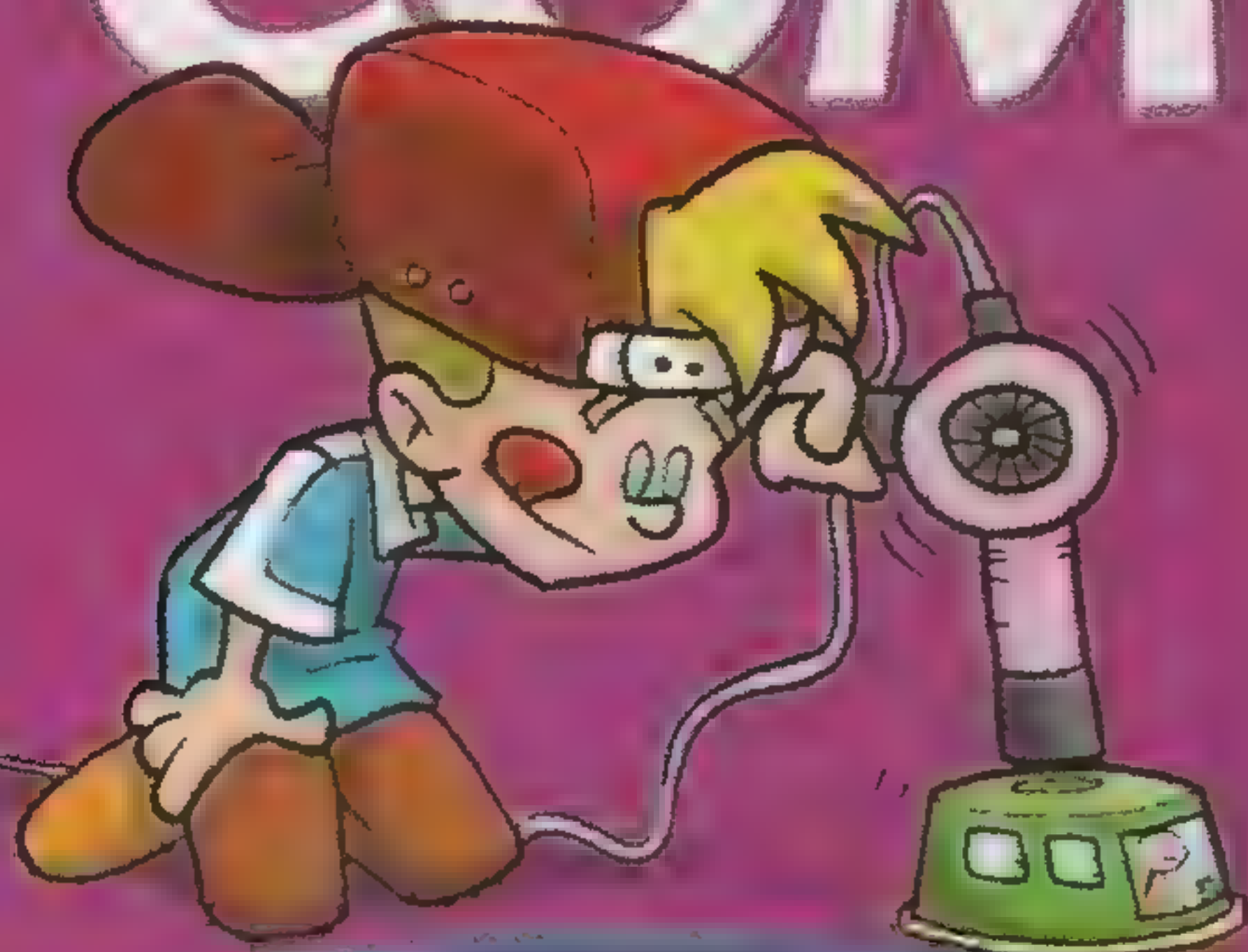
Eles chegaram...



Vire
e veja
o que vai
acontecer
com eles.

Divirta-se com estas experiências legais.

BRINCADEIRAS COM O AR



BARCO QUE BÓIA NO AR

Você vai precisar de:

- 1 pote vazio de margarina limpo e sem tampa
- 1 secador de cabelo
- tesoura sem ponta

- 1 Peça a um adulto que faça um buraco no meio do fundo do pote.
- 2 Vire o pote para baixo sobre uma mesa lisa.
- 3 Ligue o secador bem em cima do buraco e o barco vai flutuar e deslizar sobre a mesa.

O que acontece

O secador cria um "colchão" de ar, que faz o barco se mover. É mais ou menos assim que funciona o hovercraft, um transporte que, em vez de se apoiar no solo, flutua sobre um colchão de ar e desliza sobre a água, a terra ou a neve e chega a até 150 quilômetros por hora.

QUE SOM É ESSE?

Você vai precisar de:

- elástico
- barbante
- linha de pesca
- linha de costura
- 1 assadeira

- 1 Prenda na assadeira o elástico, o barbante, a linha de pesca e a de costura. Todos devem ficar bem esticados.
- 2 Experimente tocar cada item separadamente como se fosse um violão. Você ouvirá sons bem diferentes.

O que acontece

Cada corda faz o ar vibrar, produzindo sons diferentes. As linhas de pesca e de costura, mais finas, vibram mais rápido e, quanto mais rápido vibram, mais agudos são os sons. O elástico e o barbante, mais grossos, não vibram tão rápido e produzem sons mais graves.



Desenho:
LEANDRO
TESSLER
(Jornalista da Folha
de São Paulo)

O AR TEM PESO

Você vai precisar de:

- 2 balões de ar
- 1 palito de churrasco
- 1 barbante com cera de 50 centímetros

- 1 Dê um nó na ponta de cada balão.
- 2 Amarre uma das pontas do barbante no centro do palito, depois segure a outra ponta do barbante no alto, deixando os balões equilibrados, ou seja, na mesma altura.
- 3 Desamarre um dos balões e encha-o de ar. Prenda-o em seguida no mesmo lugar.
- 4 O que acontece? A "balança" se inclina para o lado do balão cheio.

O que acontece

O ar é invisível, mas tem peso. Como o balão cheio tem ar preso dentro dele, ele é mais pesado que o outro balão vazio e a "balança" pende para o lado do balão cheio.

...fazendo a maior
confusão.



**Volte
e veja
como
eles eram
antes**

Respeitável públi

CIRCO

A nova coleção que

Circomix é uma coleção de personagens extraterrestres que sofrem estranhas mutações. Eles trocam partes do corpo e se transformam nas figuras mais divertidas do Universo. São 23 personagens que não se repetem.

Na próxima Recreio, você ganha:
• os dois primeiros personagens,
• a primeira parte da nave que vira circo
• e a história em quadrinhos inicial.

Não perca!



ico, bem-vindo ao

OMAX

vai virar sua cabeça.



wgcomunicação



Mais de 10 mil
combinações
diferentes.



RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

NOS CAPÍTULOS ANTERIORES, UMA NAVE FOGE DE ORT PARA ESCAPAR DOS REBELDES QUE DOMINARAM AQUELE MUNDO.

SEGUIDOS POR UMA PATRULHA, OS FUGITIVOS DECIDEM SE ESCONDER NA TERRA. O OFICIAL DE CIÊNCIAS DA NAVE CRIA UMA MÁQUINA PARA MUDAR A APARÊNCIA DOS ORTONIANOS.

NO ENTANTO, UM DEFEITO NA INVENÇÃO FAZ COM QUE OS ETS PASSEM POR ESTRANHAS MUTAÇÕES, TROCANDO PARTES DO CORPO ENTRE SI. SEM SABER COMO RESOLVER O PROBLEMA, O OFICIAL DE CIÊNCIAS FOGE.

MAS OS PROBLEMAS ESTÃO SÓ COMEÇANDO PARA OS ETS.

NA OCA (ORGANIZAÇÃO DE CONTROLE ANTIALIENS), A NAVE ORTONIANA FOI DETECTADA...

UMA AVENTURA DO OUTRO MUNDO

Parte 3

RECEBEMOS INFORMAÇÕES DE QUE UM ÓVNI ACABOU DE ATERRISSAR NO RIO DE JANEIRO. INVESTIGUE ISSO AGORA MESMO, OSCAR!

NISSO...

VEJAM, UM TERRÁQUEO!

VOCÊS ESTÃO ASSUSTANDO O POBREZINHO. DEIXEM QUE EU FALO COM ELE.

OLÁ, QUERIDO! VOCÊ SABE ONDE PODEMOS...

...CONSEGUIR...

...COMBUSTÍVEL PARA NOSSA NAVE?

OSCAR
CHEGA ATÉ
A NAVE...

AQUI
DEVERIA SER O
LOCAL DE POUSO
DA NAVE, MAS
SÓ HÁ UM
CIRCO!

VAMOS OLHAR
DE PERTO. ESTE
CIRCO PARECE
MODERNO
DEMAIS!

HMMM...
MUITO
SUSPEITO...

SERÁ QUE É
ALGUM TIPO DE
ALIMENTO?

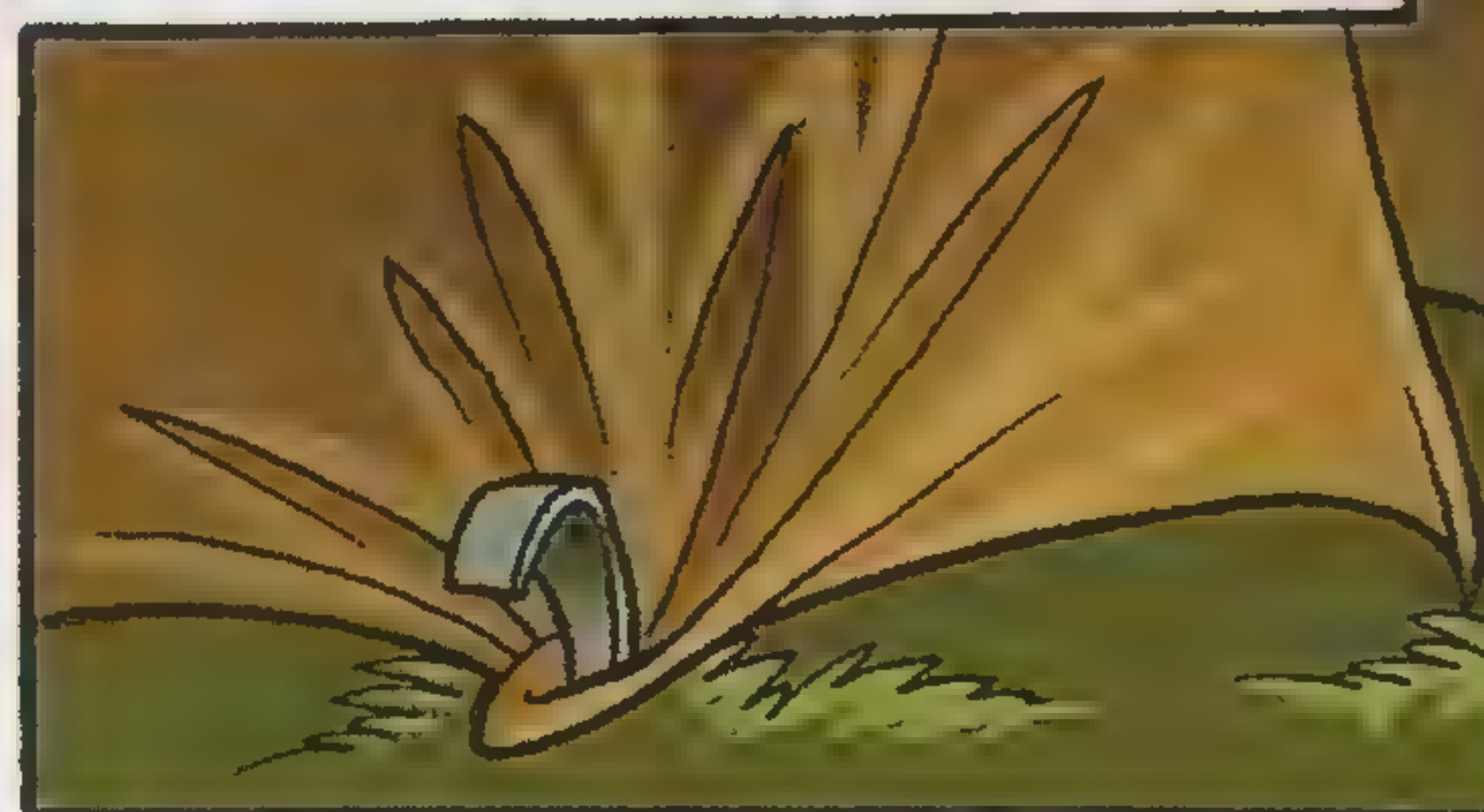
CREDO! SÓ
MESMO UM ET
PRA COMER
ISTO!

OSCAR ENTRA NA UNIDADE
DE TRANSFORMAÇÃO...

ESTA
PORTA DEVE
LEVAR ATÉ A
PONTE DE
COMANDO.

...QUE É ACIONADA
AUTOMATICAMENTE...

AAAAAAH!



ENQUANTO ISSO...

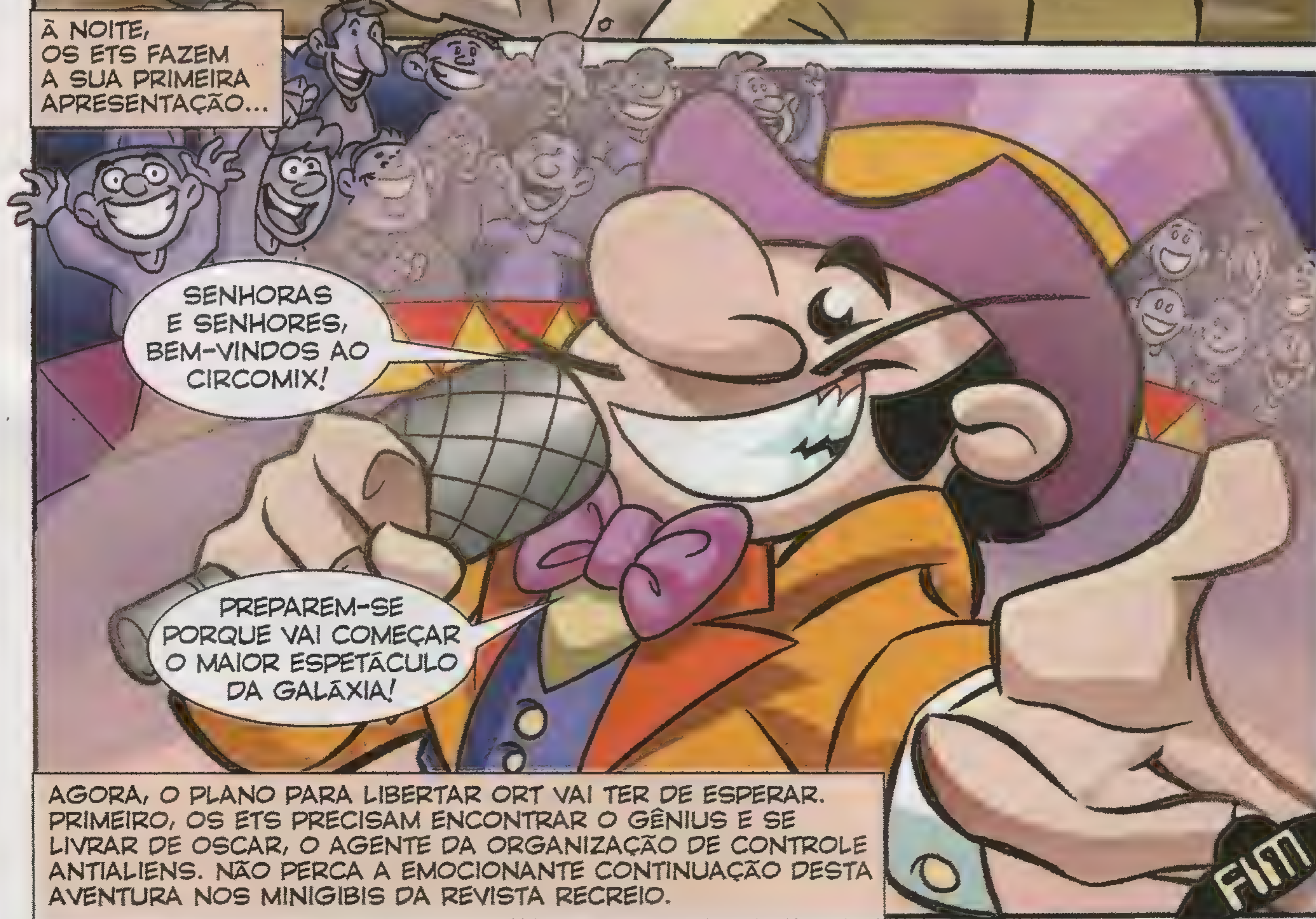


OSCAR PARTE SEM DESCONFIAR DE NADA...



A NOTÍCIA DE QUE HÁ UM CIRCO NA REGIÃO SE ESPALHA E UMA FILA SE FORMA PARA VER A ESTREIA...







Conheça Boktai,
um incrível
lançamento
para Game Boy
Advance.

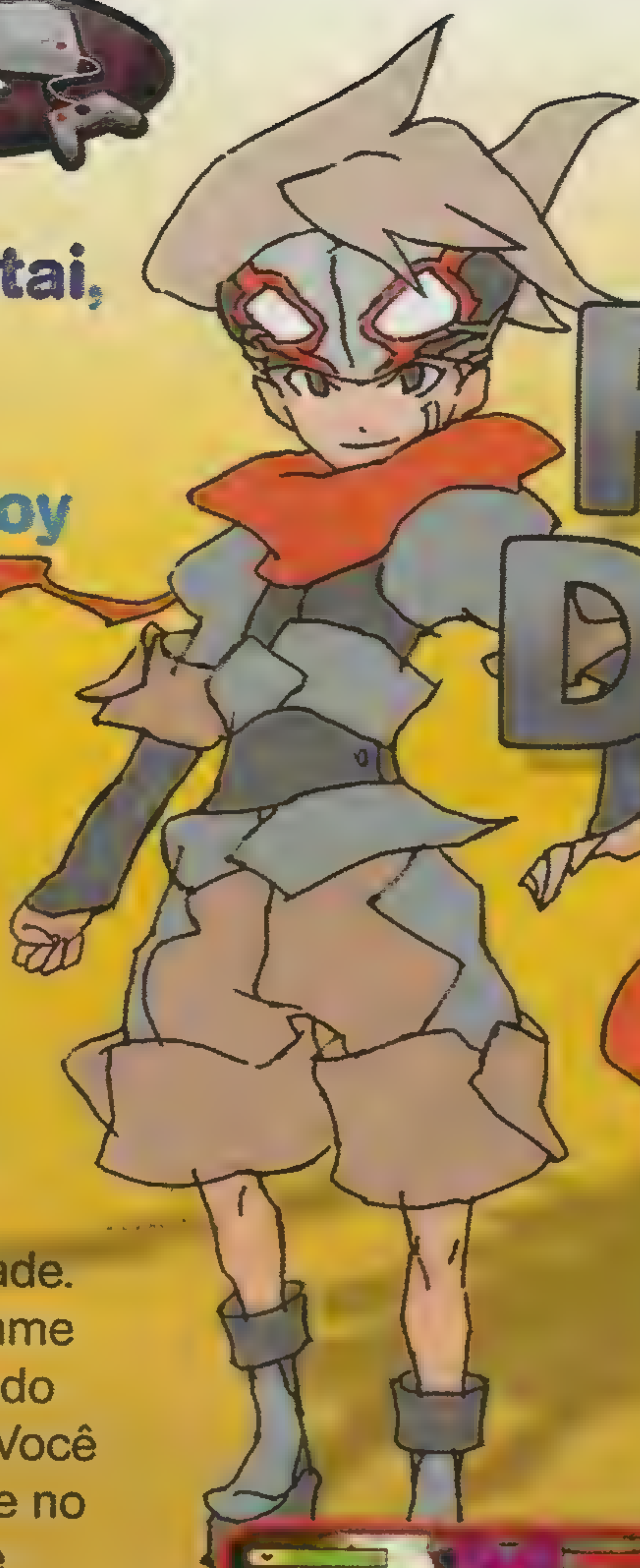
USE A FORÇA DO SOL

Você pode ser um experiente caçador de vampiros, mas nunca viu nada como **Boktai – The sun is in your hands**, uma aventura em que você enfrenta as criaturas com luz solar de verdade.

O cartucho para Game Boy Advance é equipado com sensores de luz. Você posiciona o videogame no sol, aperta o botão A e, em segundos, o acessório exterminador de vampiros está pronto para ser usado.

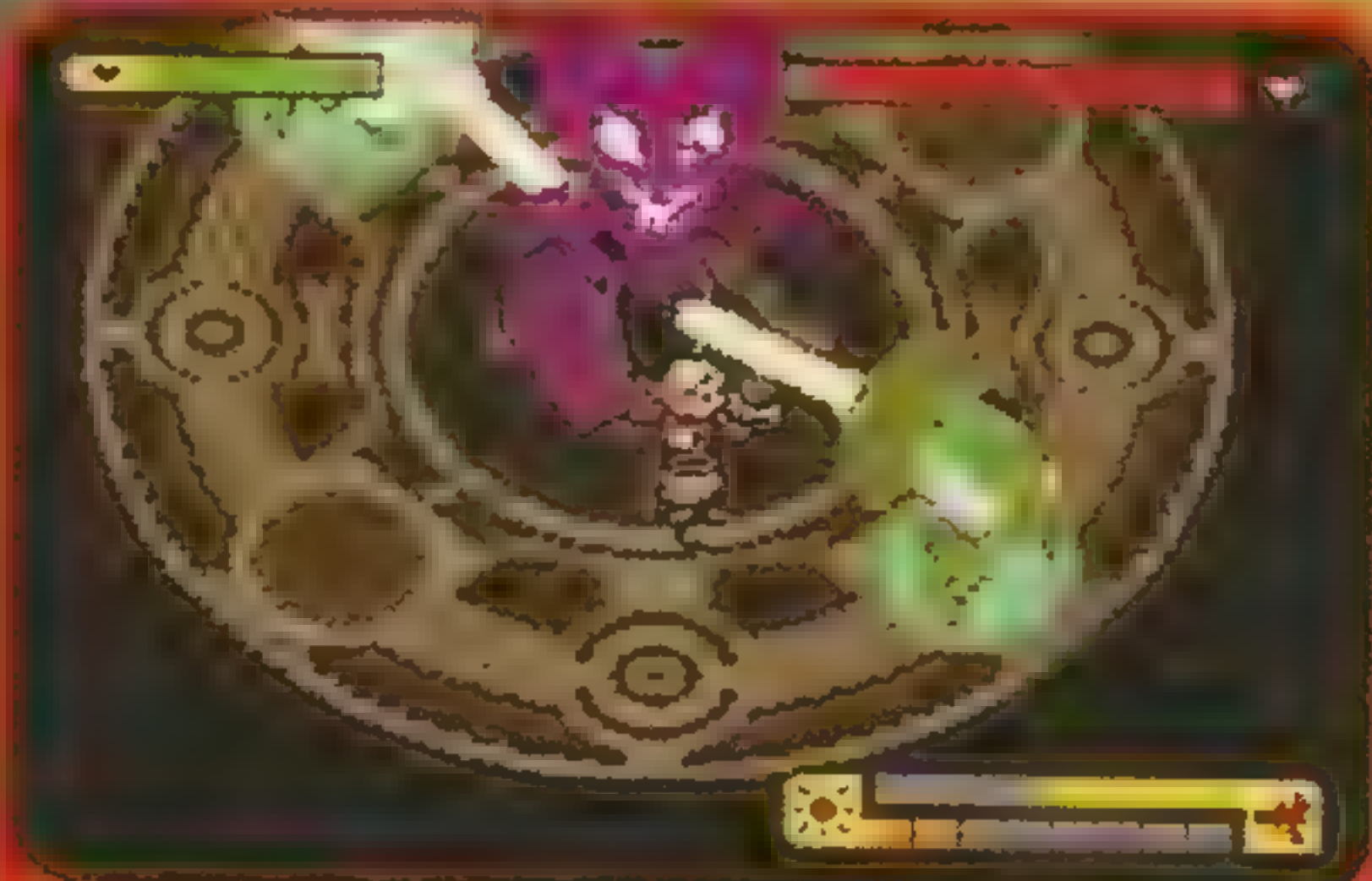
É preciso ser cuidadoso com essa energia. Se usar muitas vezes a Gun Del Sol, seu equipamento de ataque, sob sol forte, o mecanismo esquenta demais. Para esfriá-lo, vale até colocar o GBA embaixo da camiseta!

O game tem um relógio e o tempo passa na mesma velocidade que as horas reais. Se brincar de dia, no GBA será dia. Ao cair da noite, a tela escurece. E, quanto mais escuro, mais forte ficam os vampiros. Por isso é melhor economizar energia solar e se proteger.

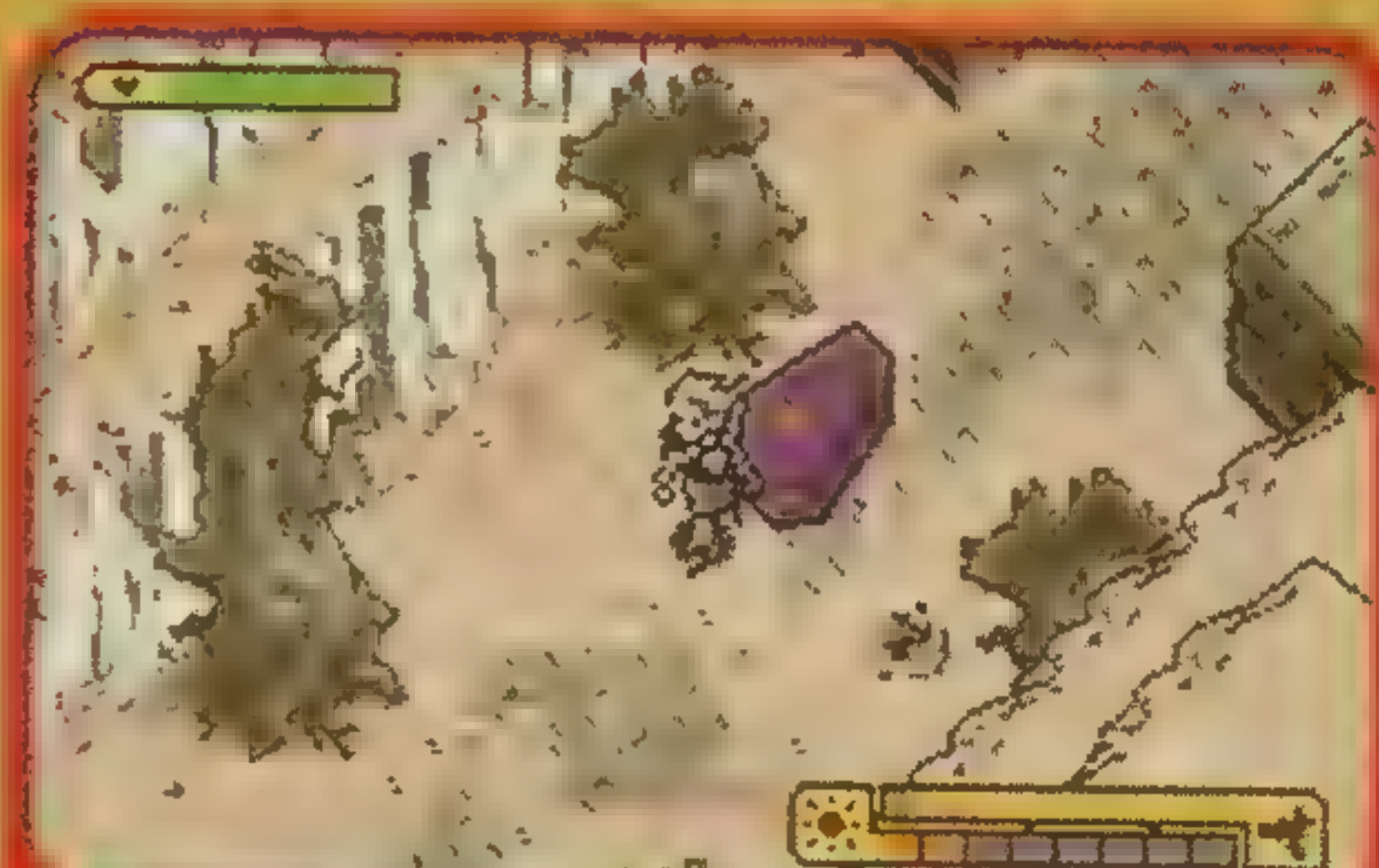


Sua missão

O maior caça-vampiros do mundo foi derrotado. Agora, a única esperança dos humanos é você, que assume o controle do jovem herói Django. Seu objetivo é chegar à cidade Istrakan para vencer o grande vampiro, Rei dos Imortais. Vá para o quintal em busca de sol e conte com o apoio de Master Otenko, o Espírito do Sol, um personagem que dá dicas valiosas para enfrentar os vilões.



Mova-se com cuidado no escuro e acione os refletores para atingir o vampirão.



Para completar a fase, leve o esquife do vampiro para a luz do sol.

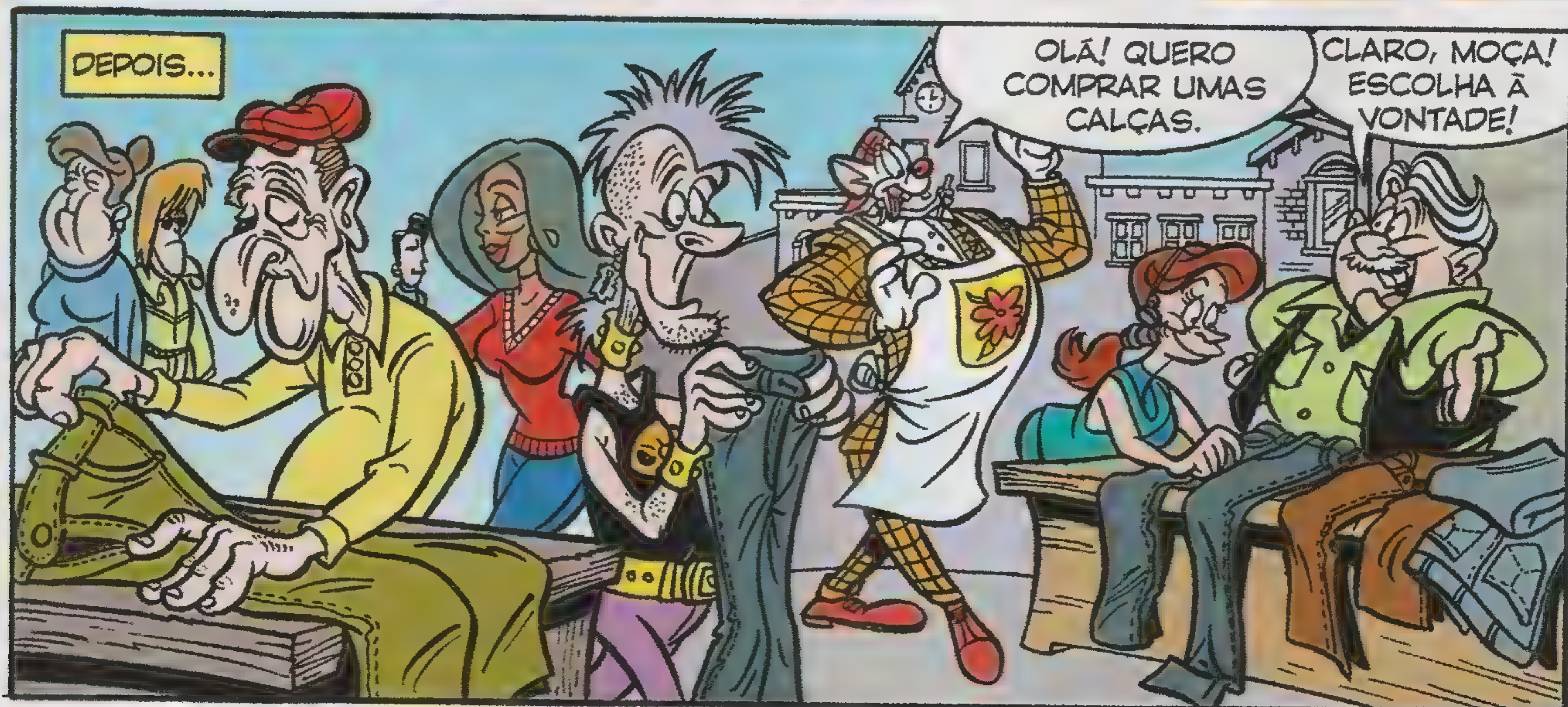


O sinal de exclamação na cabeça do inimigo significa que você foi visto. Fuja!



O Espírito do Sol aparece várias vezes durante o jogo para passar novas dicas.







DEPOIS...

TROUXE MAIS CALÇAS, CÉREBRO!

VOCÊ TEM SIDO MUITO ÚTIL, PINKY. COMO CONSEGUIU TANTAS PEÇAS EM TÃO POUCO TEMPO?

FIZ AMIZADE COM UM SUJEITO CHAMADO JUCA, QUE ESTÁ COMPRANDO TUDO PRA MIM!

ÓTIMO. HUMM... AINDA NÃO ESTÁ APERTADA O SUFICIENTE.

MEU AMIGO TEM SIDO MUITO GENTIL, SABE?

CERTO! ELE É UMA FONTE DE ROUPAS GRÁTIS! VAMOS EXPLORÁ-LO ATÉ QUE EU ATINJA A FREQUÊNCIA CERTA!

EXPLORÁ-LO? VOCÊ
NÃO PODE BRINCAR
COM AS PESSOAS!

NÃO VOU
FAZER ISSO!

NÃO SEJA
BOBO, PINKY! E
O NOSSO PLANO
PRA DOMINAR O
MUNDO?

FOOM-FOOM!

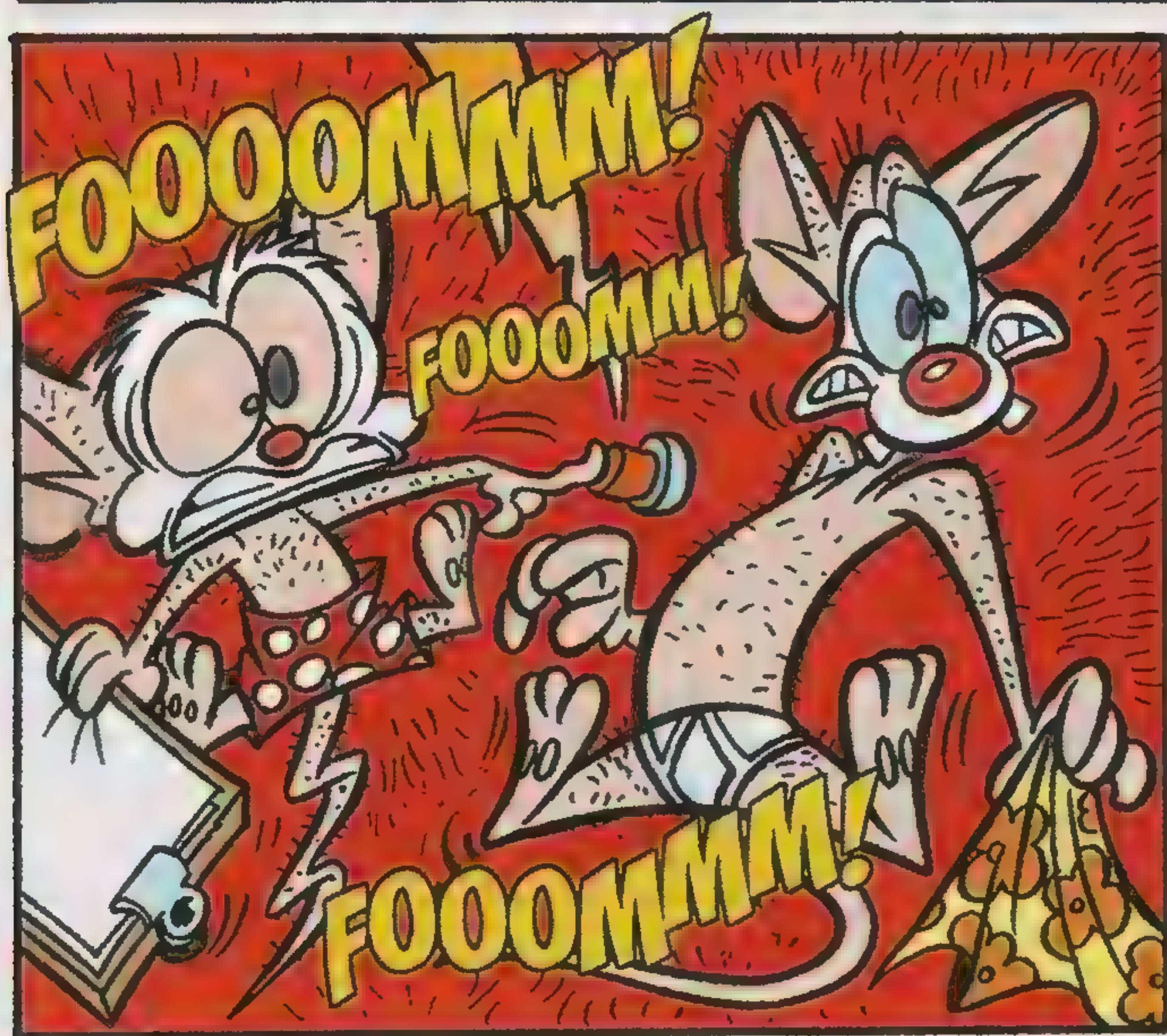
HÃ?

FLUPT!

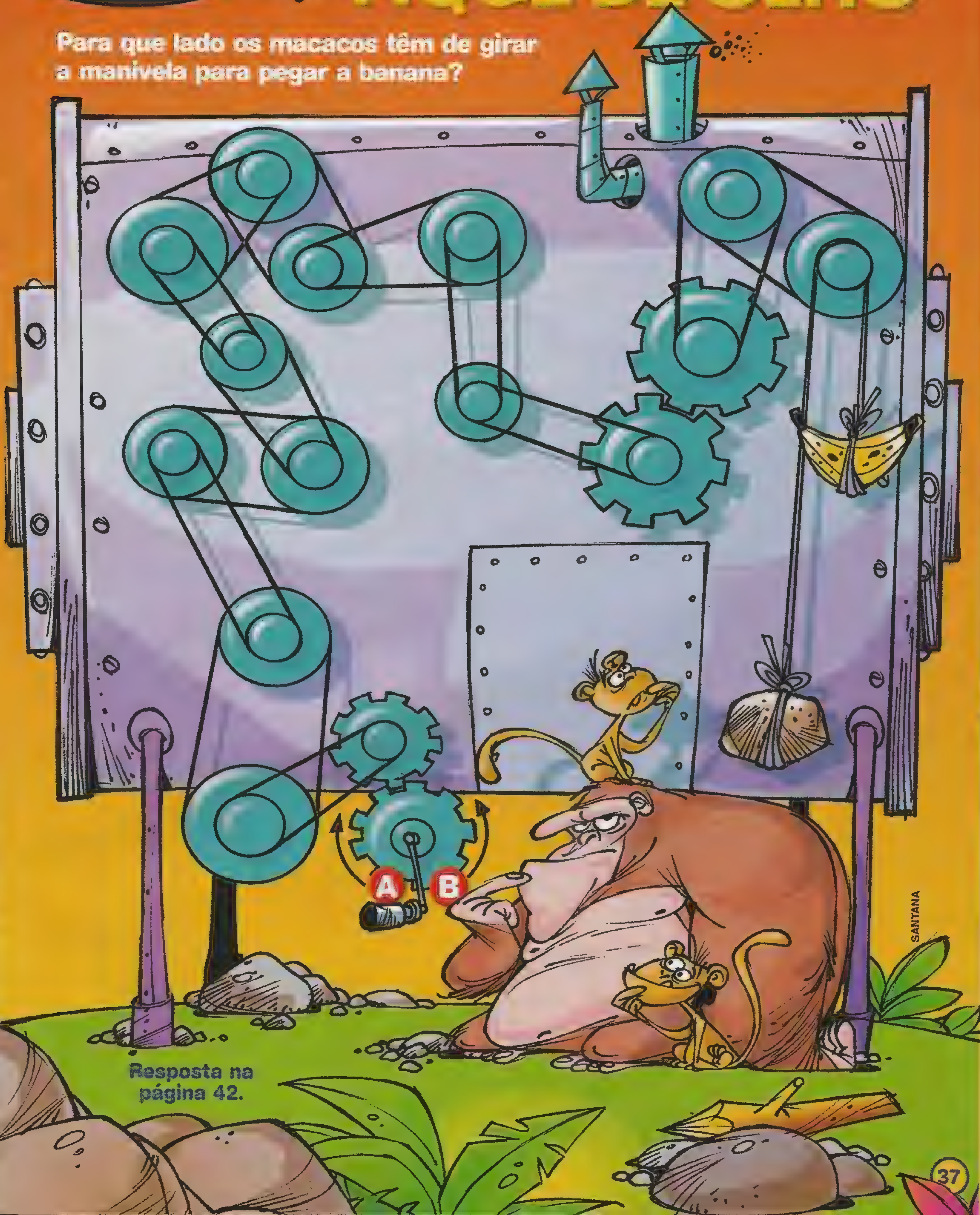
CHUIF! O JUCA CHEGOU! FIQUE COM SUAS CALÇAS, CÉREBRO! VOU SAIR COM O MEU AMIGO!

INCRÍVEL! SE MEU CÁLCULO ESTIVER CORRETO, A BUZINA DESSE CARRO TEM A FREQUÊNCIA DE QUE EU PRECISO!





Para que lado os macacos têm de girar a manivela para pegar a banana?



Resposta na
página 42.



Participe mandando
a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato
com a gente:

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais
localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que a bruxa vadia falou
para a bruxa chela?

Trabalha, mas não ganha
nada!

Como é a vida de quem trabalha
e não ganha nada?

É a vida de quem trabalha
e não ganha nada!

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é o pai das aves?

O papagaio (papagaio).

Qual é a mãe das aves?

O papagaio (papagaio).

EDITORA  **Abril**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurício Mauro

Presidente Executivo: Maurício Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurendino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto



Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Baileiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izcson de Carvalho

e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin

e Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte: Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de Publicidade: Renato Resston Executivos de Contas: Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso Gerente de Produto: Priscila Pezato Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávolo Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-7000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-5000, Centra-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.puabril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF - SCN - Q.1 B/C, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-7554, 55-56-57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Condição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3253-7175 Curitiba-PR - R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sds. 601/602, Centro Circo, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30 40 50/80, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC - R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-062, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Condição, tel.: (48) 232-1677, fax: (48) 232-1762 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira, 2322, sds. 604/605, Aideota, CEP 60170-002, Miasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3339 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274 3309, telefax: (62) 215-5158 Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR - R. Adalmar Regina Guandani, 532, Jd. das Américas, CEP 86076-130, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 Manaus-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, Loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petropolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-2855 Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermedia Pereres e Publ. S.C. Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 Rio de Janeiro-RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Moinho, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4396 1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, Loja 42, Santa Lucia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais Negócios: Exame, Você S.A. Jovem: Amanhaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip Turismo e Tecnologia: Guas 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante Viagem & Turismo, Vida Simples Casa e Bem-Estar: Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Filhos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde Alto Consumo: Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, T.T.T., Via Mais Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN: 1917-7467), ano 4, nº 209, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1. Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112. www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIAP

ANER

 **Abril**

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

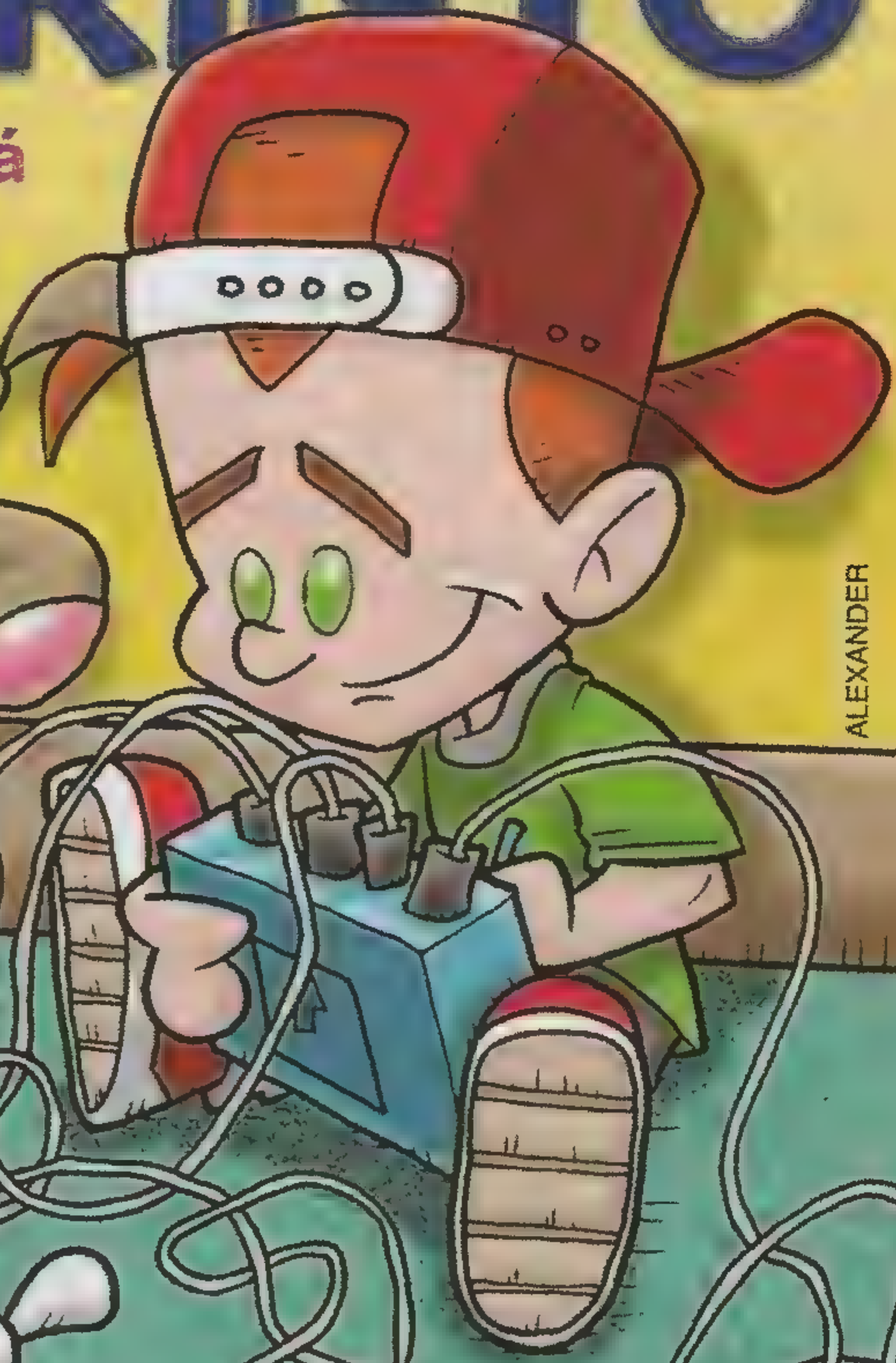
Presidente Executivo: Maurício Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Ernêo Carrazzi, José Wilson Armani Paschoal, Valtér Pasquini

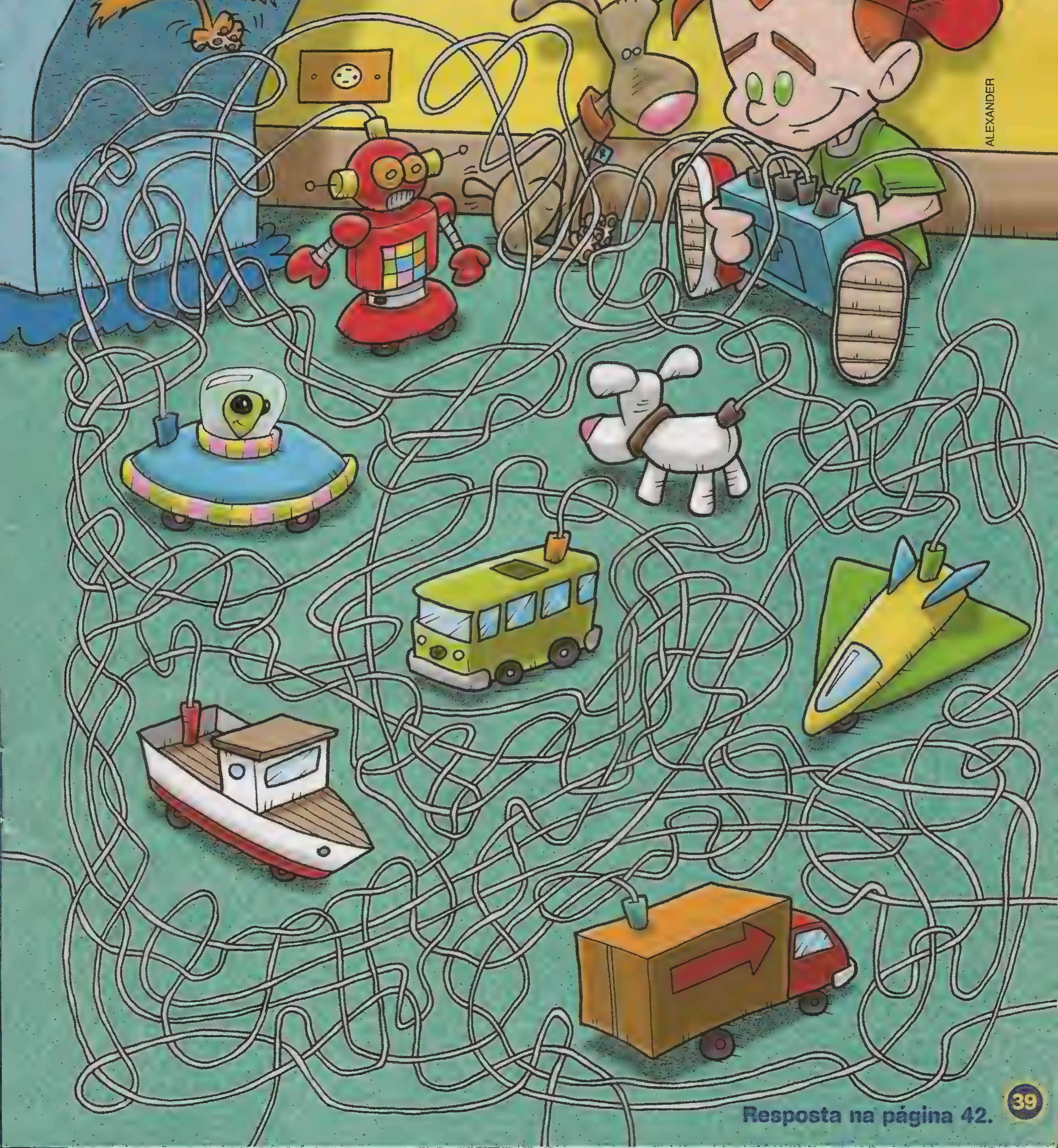


LABIRINTO

Qual brinquedo está ligado no controle remoto?



ALEXANDER



**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar

São Paulo • SP

CEP 05425-902

E-mail:

**recreio.abril@
atleitor.com.br**

Gostaria que vocês
falassem sobre o
desenho do Arnold.

**LEONARDO CAPELETTE
PIRACICABA - SP**



Precisa dizer
que o Germano
Gabriel Gobbo,
de 9 anos,
é superfã do
Harry Potter?

TAGUAI - SP



Sugiro um Cadê?
no furgão do Scooby.

**FELIPE VILLELA
DOS ANJOS
RIO DE JANEIRO - RJ**

O Nicollas Roberto,
de 11 anos, pede
mais matérias
sobre cães.

VOLTA REDONDA - RJ

Oi! Eu queria um
teste sobre qual
profissão escolher.

**CAROLINA RIBEIRO
NITERÓI - RJ**



A Giulia,
de 9 anos,
gosta de
desenhar.

**BELO HORIZONTE
- MG**

A Thalya Santinon adora o Cadê?
NOVO HAMBURGO - RS



Guilherme B. de Freitas Macedo, de 9 anos, curtindo a irmãzinha Júlia.
CARAGUATATUBA - SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@ateitor.com.br

✉ Oi, queria uma matéria sobre o Kirby. Gosto muito desse guerreiro estelar!
Victor Dantas

✉ Olá, RECREIO! Eu gostaria que vocês publicassem mais textos sobre cinema.
Lucas André Santos

✉ Gosto muito de ciências e adoraria se a revista trouxesse sempre experiências.
Andréia Amaro Cândido

Estou adorando a Aventura no Centro da Terra. Queria que vocês fizessem um almanaque Rock, ensinando a desenhar os animais e os personagens.
MARCO VINÍCIUS CARVALHO, 10 ANOS
SANTO ANDRÉ - SP



Queria pedir matérias sobre raios, Medabots e Beyblade.
GABRIEL LISBOA
SÃO PAULO - SP

A Clarissa de Souza Xavier, de 11 anos, adorou a matéria sobre skates.
NITERÓI - RJ

Será que o Yuri Daniel Dihl quer ser astronauta?
SAPUCAIA DO SUL - RS



TIRINHAS!

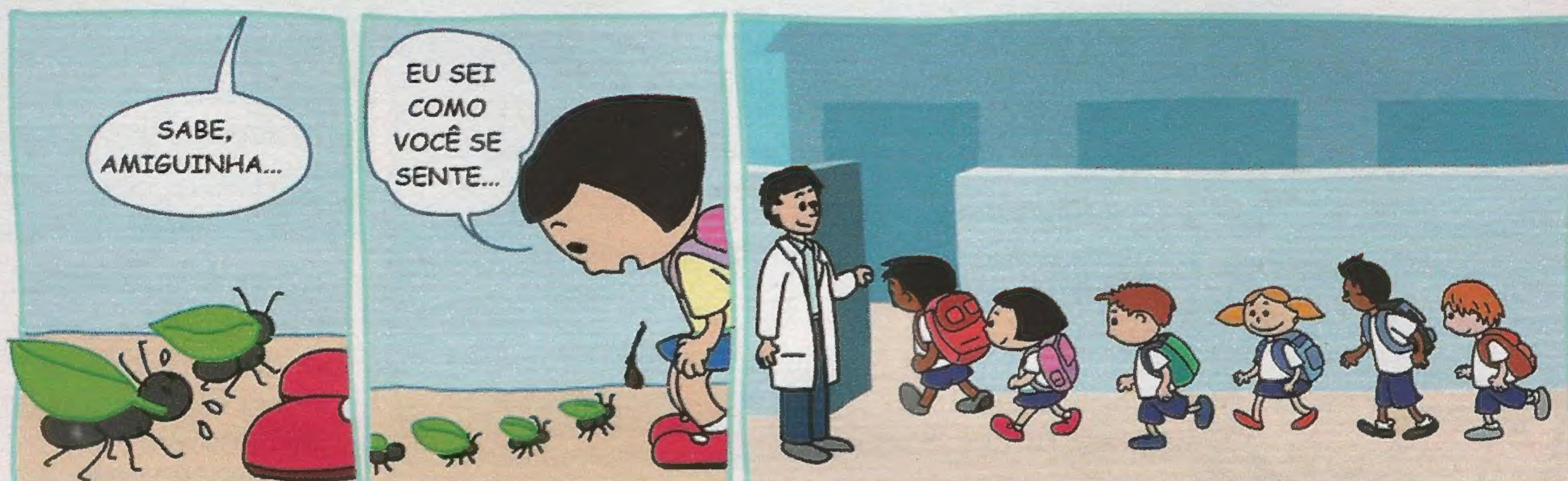
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Rita



© Editora Abril S.A.

por Célia Catunda

Aumiau



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnell

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 16 e 17



Página 37

RESPOSTA:
Girando a manivela
para o lado A
eles farão
a banana descer.

Página 39

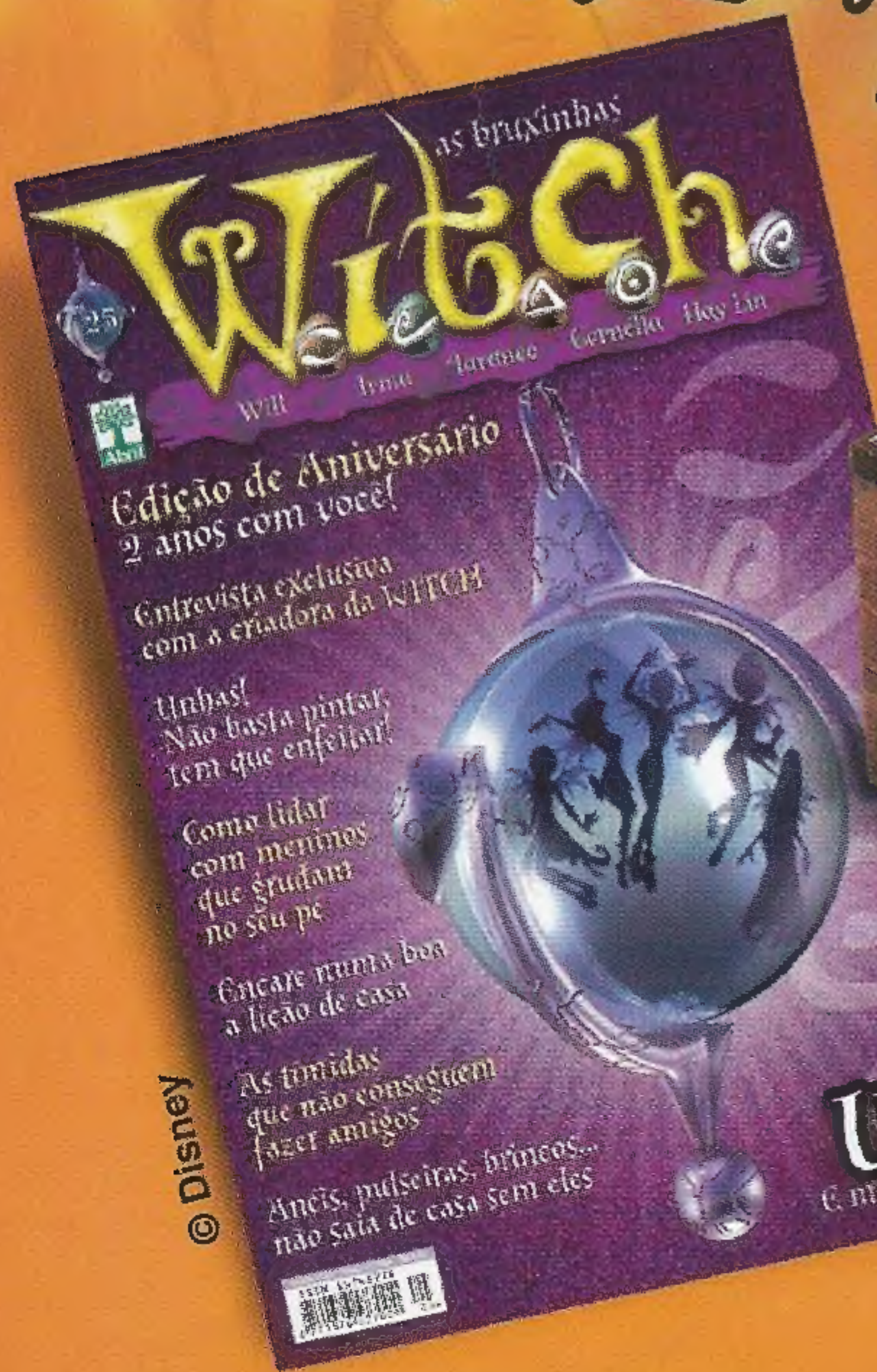


As bruxas mais poderosas da Terra
estão fazendo aniversário.

Não perca a festa!



A revista Witch traz reportagens de moda,
beleza, amizade, boys, horóscopo,
testes e muito mais!



Grátis!
Um baú para guardar
seus segredos!



A revista que toda menina adora!

Já nas bancas!

EDITORA  **Abril**



ESTAS
REVISTAS ESTÃO
REVELANDO
TODOS OS MEUS
SEGREDOS!

REVISTA EM
QUADRINHOS

O LABORATÓRIO DE
DEXTER

TODO MÊS,
NA BANCA!
SÓ
R\$ 1,95

TM